バイオハザード3制作の裏側！ 企画書から追跡者設定資料まで

あしたのGAMEを知りたい！遊びたい！創りたい！

ゲームウォッチ！

ゲームクリエイターが自らメッセージする新作情報
セガ・鈴木裕×シェンムー
ワープ・飯野賢治×Dの食卓2
カプコン・稲船敬二×鬼武者（仮）
& Many Other Messages

双葉社スーパームック
1999
vol.2

メイキング・オブ・バイオハザード3

MAKING OF BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

カプコン第4開発部バイオハザードチーム創造の軌跡

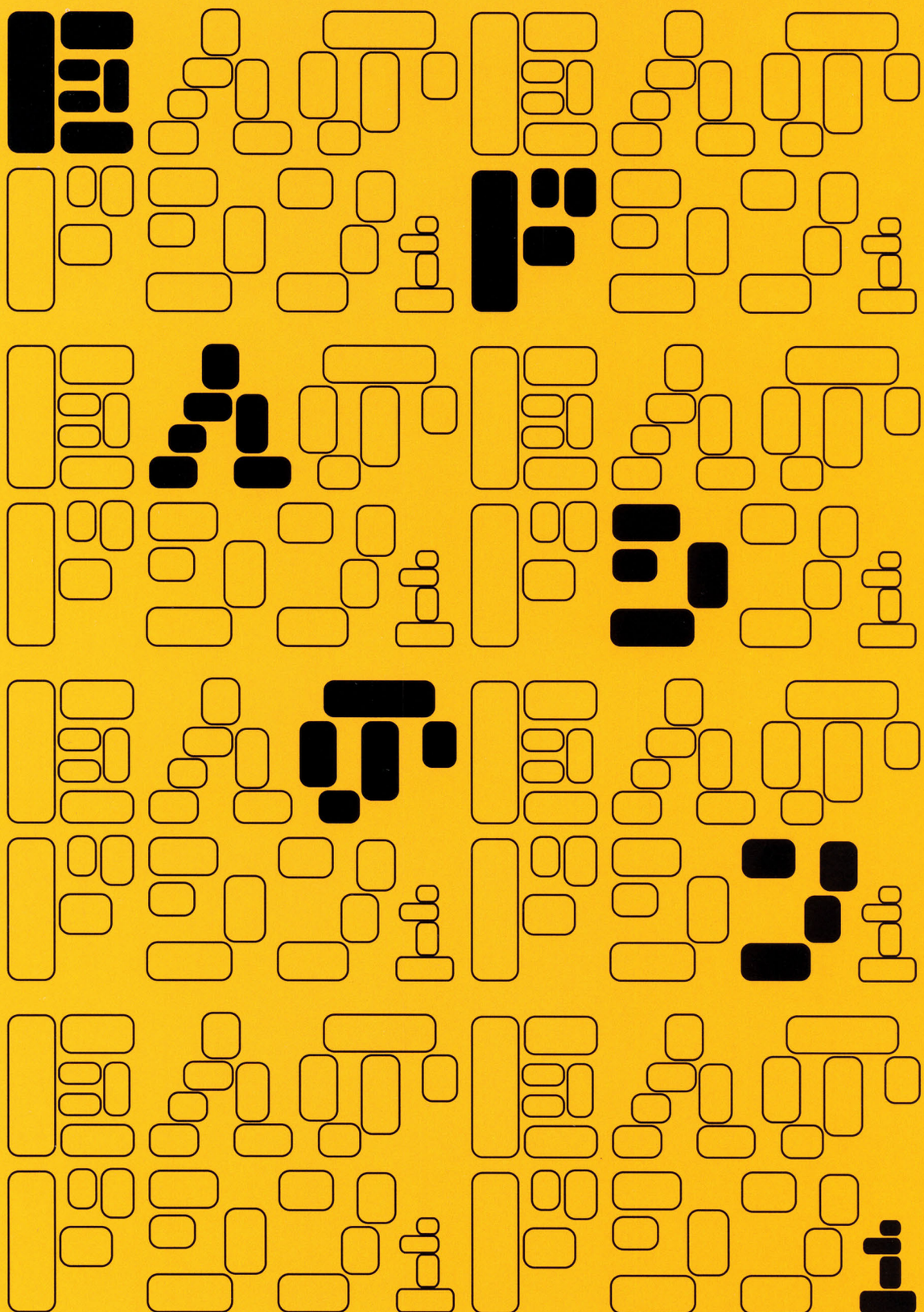
特集GAME GRAPHICS 2000
スペースウォー!からプレイステーション2まで
ゲームの絵はどこからきてどこへ向かうのか

ナムコ鉄拳プロジェクト開発現場徹底レポート
Date of Birth重藤賢一が語る、ゲームの絵を描くということ
1999 Los Angels SIGGRAPHで提示されたCG最前線

80年代液晶ゲームのすべて
ゲームウォッチ!のGame&Watch特集

ポストペット×どこでもいっしょ
対談:八谷和彦/ボンバーエクスプレス

Cover Graphics from BIOHAZARD 3



「巨人のドシン1」（アゲ・サ・ゲーム南国風） 1999年12月 発売予定

NINTENDO64専用ディスクドライブシステム 64DD

©1999 Param (Marigul)

非公式ホームページ http://www.kyojin.com/

「巨人のドシン1」から始まる64DD。

64DDとランドネットで“遊び”が変わる。

ランドネットって何?

ランドネットは、64DDとネットワークを使った
新しいサービスです。

●ランドネットならこんなことができる●

新データをダウンロードして追加できるから、
一度クリアしたゲームがまた新たに楽しめる!

ネットワーク上の情報広場で、いろんなデータの
アップロード、ダウンロードが自由自在!

通信で離れた相手と戦ったり、ネットワーク
上のゲーム大会に参加したりできる!

もちろん、インターネットや
E-メールだってOK!

1999年12月
ランドネットは
いよいよサービス開始!

今後の最新情報を
見逃すな!

**詳しくは、これからの各ゲーム誌を
チェックしてネ!**

http://www.randnetdd.co.jp/

ホームページでもランドネットの
いろんな情報が見れるよ!

株式会社ランドネットDD

スペースチャンネル5 そのハッピーなゲームデザインに kura kuraモロ！

その元気、分けてちょーだい！　株式会社セガ・エンタープライゼス第9ソフト研究開発部スペース部長水口哲也san。いやもう『スペースチャンネル5』は元気とハッピーのカタマリ。ダンダンダンときてくぃっくぃっと腰ふって、どこまでいってもダンスダンスダンス！　フィジカル明るいUlalaなフェロモンにGW！スタッフ一同脱帽デス。よって、Game Watch! vol.2の巻頭はこの写真！

写真左より、Ulala（に扮したNAHOちゃん）/『スペースチャンネル5』生みの親、水口哲也/モロ星人

『スペースチャンネル5』解説

東京ゲームショウ'99秋で一般公開されたドリームキャストタイトル。予定価格5800円（税抜き）で、今冬発売予定。『セガラリー』で名を馳せたプロデューサー水口哲也の初コンシューマータイトルだ。詳細は**http://www.spacechannel5.com/**にてGET!　写真：中島正之（アンヴィル）

ゲームインデックス

（ア行）

P26 ……OUTTRIGGER
P25 ……ウルティマ・オンライン セカンドエイジ
P25 ……ウルティマIX　アセンション
P19 ……ヴァルキリープロファイル
P79 ……オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
P16 ……鬼武者（仮）
P74 ……俺の屍を越えてゆけ

（カ行）

P78 ……ギャロップレーサー3
P7 ……巨人のドシン1
P116……グランツーリスモ2
P22 ……決戦
P77 ……コナミ80'S アーケードギャラリー

（サ行）

P75 ……ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
P12 ……シェンムー
P90 ……シルバー事件
P2 ……スペースチャンネル5

（タ行）

P96 ……ダーククラウド
P9 ……着メロコレクション
P34 ……Dの食卓2
P80、P84…鉄拳 TAG TOURNAMENT
P61 ……DEAD OR ALIVE2
P99 ……電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4
P40 ……どこでもいっしょ

（ハ行）

P44 ……BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE
P28 ……PAQA
P30 ……バーチャストライカー2 ver.2000
P116……パックマン
P32 ……パックマンワールド
P38 ……パワーショベルに乗ろう！
P88 ……PLANET DOB
P40 ……ポストペット2000

（マ行）

P122……みんなのGOLF
P76 ……メタルギアソリッド

ゲームウォッチ! あしたのGAMEを知りたい！遊びたい！創りたい！

GAME WATCH! Vol.2

CONTENTS もくじ

P43…特集1 ゲームのバックステージパス
MAKING OF BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE
カプコン第4開発部バイオハザードチーム創造の軌跡

企画書から追跡者設定資料まで、『バイオハザード3』制作の裏側を完全レポート！

P65…特集2 80年代液晶ゲームのすべて
First Digital Innovation Liquid Crystal Display Game

任天堂『GAME&WATCH』、あの熱狂を覚えているか？ 液晶ゲームの歴史を徹底ファイル

P81…特集3 GAME GRAPHICS 2000
スペースウォー! からプレイステーション2まで
ゲームの絵はどこからきてどこへ向かうのか

プレイステーション2へ向かうナムコ・鉄拳プロジェクトほか、
ゲームグラフィクスの最先端をフォーカス

P40…特別対談 ポストペット×どこでもいっしょ
対談：八谷和彦＆ボンバーエクスプレス

Making Now!

P12 …… 鈴木裕／シェンムー
P16 …… 稲船敬二／鬼武者（仮）
P19 …… 五反田義治／ヴァルキリープロファイル
P22 …… シブサワ・コウ／決戦
P25 …… リチャード.A.ギャリオット／ウルティマ・オンライン セカンドエイジ、ウルティマIX　アセンション
P26 …… 片岡洋／OUTTRIGGER
P28 …… 小霜和也／PAQA
P30 …… 三船敏／バーチャストライカー2 ver.2000
P32 …… ナムコ・ホームテック社Team「PAC」／パックマンワールド
P34 …… 飯野賢治／Dの食卓2

P36 …… Creator's Choice Now!　ゲームクリエイターがいま楽しんでいるもの・こと、など

●Watch'n WATCH!

P6 …… 音楽雑誌が聞けないATARI TEENAGE RIOT：アレック・エンパイア×飯田和敏
P8 …… なぞのやさい星人ひそかにブレーク!?／フライトシミュレータとハイジャックな関係
P9 …… 音楽はケータイで聴く時代が来る？／着メロコレクションのミリョクとジツリョク
P10 …… 小学生特派記者やすりんルポ／NINTENDO SPACE WORLD '99
P38 …… 佐伯日菜子のゲームしよ：『パワーショベルに乗ろう！』編
P73 …… CLASSIC GAMING EXPO'99レポート
P116 …… ゲームと他メディアの意外な関係／自動車ジャーナリストが『GT2』に寄せる期待
P117 …… Iceman ステージに音系仮想生物乱入／テクノ派アーティストのお祭りcarnivalに集まろう

●バックステージパス

P61 …… 板垣伴明／DEAD OR ALIVE2

P74 …… ●GAME Watcher!　語るべき人が語るゲームレビュー
『俺の屍を越えてゆけ』／平林久和
『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』／松尾スズキ
『メタルギア ソリッド』／飯田譲治
『コナミ80'S アーケードギャラリー』／Mana（マリス・ミゼル）
『ギャロップレーサー3』／ターザン山本
『オウガバトル64　Person of Lordly Caliber』／慶田玲麻
『鉄拳 TAG TOURNAMENT』／OKA

P97 …… はじめの一歩／(株)セガ・エンタープライゼス　瓦重郎

P100 …… デジタルクリエイターを目指すキミの必携ツールガイド
Director／Softimage|3D／LightWave 3D

P106 …… ゲーム雑誌とジャーナリズムのフレンチドレッシング
P111 …… 読者プレゼント／アンケート
P112 …… 編集雑記／次号予告

P113 …… New Talent Gallery　新しい才能を紹介するコーナー

P118 …… ●連載コラム
姉川たく／ガオガオピコピコ日記
伊藤ガビン／本当にあったゲームの恐い話
桝山寛／どこでもウォールストリート
大森望／おたくウォッチング
坂元裕二／short-short
ピョコタン・コミック
21生活
平林久和／ゲームの風景
中田宏之／ゲームの聖地巡礼

PostPet™ ©1996-1999 Sony Comuunication Network Corporation All rights reserved.

©1999 Ma cromedia, Inc. All rights reserved. Macromedia, the Macromedia logo, Director, and Shockwave are trademarks or registered trademarks of Macromedia, Inc. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.

add life to the web

Shockwave makes your website groovy, baby!

macromedia
DIRECTOR 7 日本語版
SHOCKWAVE
INTERNET STUDIO
The Standard for Creating and Delivering Powerful Multimedia

Shockwave Playerは、AustinPowers.comで採用されています。 http://www.austinpowers.com

Director 7 Shockwave Internet Studio 好評発売中
最高のWebコンテンツ制作環境をお求め易く。

Windows 版 標準価格 **128,000円**
Macintoch 版 標準価格 **128,000円**

macromedia

マクロメディア株式会社 東京都港区赤坂4-3-28 ディアプラザ赤坂2F
詳しい情報は、マクロメディア社のホームページ「http://www.macromedia.com/jp」をご覧ください。
©1999 Macromedia, Inc. All rights reserved. Macromedia、Macromediaロゴ、Directorは、Macromedia, Inc.の商標または登録商標です。その他の商品名は各社の商標または登録商標です。

DIRECTOR SHOCKWAVE DREAMWEAVER FIREWORKS FLASH FREEHAND GENERATOR

資料請求 No.10-002

©Digital Hardcore Recordings

音楽雑誌が聞けない ATARI TEENAGE RIOT

アレック・エンパイア×飯田和敏

ATARI TEENAGE RIOT（以下、ATR）のライブを目撃したこと

『レボリューション・アクション』の扇情的なイントロが爆音で鳴り響いた瞬間から、俺を含む観客達の頭は爆裂した。ATRの演奏は擬似暴動を作り出す。アレック・エンパイアは自らの音楽を「ライオット・サウンド」と名付け、反ファシズムを標榜する不穏なミュージシャン。かくいう俺は自らのゲームを「アゲ・サ・ゲーム南国風」と名付け、人々にイマジネーションの解放を訴える穏健なゲーム作家だ。そんな両者に接点はあるのか？　あったんだな、これが。

文：飯田和敏／写真：中島正之（アンヴィル）
Thanks：サン・マルタン・アルノ（通訳）
ビート・インク
DHR

ATRの最新アルバム「60 SECOND WIPE OUT」。Beat Recordsより発売中。

幻の「NINTENDO TEENAGE ROBOTS」。国内は輸入盤のみ流通のため入手困難。

©1998 NINTENDO

NINTENDO TEENAGE ROBOTS（以下、NTR）の謎に迫ったこと

6月某日、とあるレコード店でNTRによる『WE PUNK EINHEIT！』というCDを発見した。発売元はアレック・エンパイアが主宰するDHR。聴いてみると、抽象的なテクノミュージックなんだけど、音がとにかく……しょぼい、っていうかファミコンじゃないコレ？　NTRがATRの変名ユニットであることを予測した俺は、今までどんな音楽雑誌も突っ込んでない疑問を持った。単なる言葉遊びだとしても「ATARI」と「Nintendo」が対応しているってことは、つまり、コワモテのアレック・エンパイアってもしかしてゲーム好き？　それもニンテンドウ好き？　だったら俺と一緒だ！　俺もニンテンドウ・ジェネレーションの一員だからな。そんで、チャンスが巡ってきた時、後先考えず『ドシン』をN64DDで作ってしまったんだ。すっごく大変だったけどね。で、まぁ、そこんとこどうなのよ、知りたい知りたい知りたいよー、とラブコールを送っていたら（駄々をこねるとも言う）、今回の異色対談が成立してしまった。セッティングしてくれたみなさんどうもありがとう。パンクスへの質問は直球限定が礼儀。俺の剛速球（？）に彼はカキーンと応じてくれた。

まずは質問その１、バンド名の「ATARI」ってゲーム会社の「アタリ」のことですかっ？　「いや違う。ATARI-ST（アタリ社のコンピュータ）を使ってプログラミングしているからなんだ。それとアタリという言葉には"ビンゴ！"とか"ラック"という意味もあるからね、teenage riotを成功に導くためのげん担ぎさ。あ、もちろんアタリのゲームのことも知ってるよ」　よし、いいぞ。いい感じだ。次にアタリ社が放った世界最初のゲームマシンの筐体写真を見せると……。「おお、『ポン』だね！　これ一番好きなゲームなんだよ。美しいよなー。威厳すら感じるよ（ため息）」　同感です。しばし『ポン』の写真に魅入り感慨に更ける男2人。「ATARI-STは古いコンピュータだけど、このシンプルでチープなマシンを使って、エネルギッシュな音楽を作り出すことが俺達のバンドのコンセプトなんだ。DO IT YOURSELFの精神（パンクスの合い言葉）にのっとってね！」　へー、俺達（Param）も普通のPCで『ドシン』を作ったんだ。Nintendo64にはPCの開発環境もあって、それだとそんなに高価じゃないんだ。ところで、問題のNTRについて聞きたいんだけど。あれはどうやって作ったの？　「ポケットカメラ！　あのシーケンサーで作ったんだよ。GBをDATに突っ込んで即興で演奏したんだ。で、それをそのままCDにしてみた。ATRよりもミニマルな事をやりたかったんだ。このソフトは限られた機能しかないけど、それが逆に刺激的だった。一人で延々と演奏しているうちに、まるで自分がニンテンドウ製のロボットになってしまったような気がして、それでNTRと名付けた。『WE PUNK EINHEIT!』はニンテンドウ・ロボット軍団のスローガンで"オレタチハ、パンクユニット、ダ！　イマカラ、コウゲキスルゼ！"っていう感じかな。昔のSF映画のイメージだね」　ショック！　あれはポケットカメラの音源だったのか。しかも、そのまんまCD化してしまうなんて！　ポケットカメラの制作者はとても喜ぶと思いますよ。で、軍団というからには他にもポケットカメラで作品を作ってる人達がいるの？　「いる、いる。実は２つの軍団があるんだ。ポケットカメラの映像や音楽にエフェクトをかけて、それを更にリミックスするゴージャス志向の軍団。もうひとつはポケットカメラをそのまま使う素朴派軍団。俺は後者を仕切ってる。この両グループは日夜、抗争してるんだ（笑）。で、俺達はクラブでポケットカメラ・パーティーをやってるんだけど、そりゃもう、おもしろいよ。お客さんは最初、戸惑うんだけど、一晩中、あのチープな音を大音量で浴びていると、ちょっとした音の違いに過敏になってきて、明け方にはもの凄くエキサイトしてるんだ。これって一種のサイケデリックだよね（笑）」　あはは。おもしろいことやってるなー。ほかにはどんなゲームが好きなの？「Nintendo64を持ってる。『007』が大好きなんだ。4人対戦は超燃えるね！」　俺の予感はまさに「アタリ」！　あんたは同志だ、同胞だ、俺達、ニンテンドウ・ジェネレーション、アンセムはファミコンの起動音、一緒に肩を組んで歌うぞ。

ポリーン！

プロフィール　有限会社パーラム　ゲーム作家
飯田和敏

ゲーム作家。1968年東京生まれ。千葉育ち。多摩美術大学二部絵画科卒業。（株）アートディンク在籍中に『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』を制作。その後、有限会社パーラムを立ち上げ、およそ3年がかりで『巨人のドシン１』を完成させた。『ドシン』は先日開催された「NINTENDOスペースワールド'99」で発表され、ちびっ子達にカルト的人気を博したものの現段階では発売元、発売日共に未定という状態。そこんとこ、なんとかブレイクしたいと思っている今日このごろ。
『巨人のドシン１』の情報は、http://www.kyojin.com で！

ATRは10月に再び来日する。
DHRのホームページ（http://www.digitalhardcore.com/）をチェック！

浅野達彦という接点のこと　©1999 Param(Marigul)

数年前、ATRが初来日した際、アレック・エンパイアは西新宿で一枚の自主制作レコードを入手した。その作品をとても気に入った彼は、絶対、DHRのサブ・レーベル、ガイストからそのアーティストのアルバムをリリースしたいと思い立ち、奔走したという。そのレコードの作者とは何を隠そう『巨人のドシン１』の音楽を担当している浅野達彦氏なのです。「彼は天才だと思う。彼の才能に出会うまで2年もかかった。実はようやく昨日、契約が成立したんだよ。アルバムの完成が楽しみだ。え？　君のゲームの音楽もアサノ？　それは凄い！　ちょっと聴かしてくれない？」用意しておいたビデオをスタート。"ふわふわしてふさふさしていてやわらかくてあったかい生き物のような、山の向こうで鳴っているような"音楽（浅野氏・談）と共に『ドシン』の映像が流れる。「おおおおおおっと、この曲、いい。最高だよ！　あ〜、ゲームのほうも良さそうだなぁ。やりたいなぁ。ヨーロッパではいつ遊べるの？」　うう…。海外でのDD発売は予定されていないから無理かもしれない…。しかし、同志が目の前でこんなに興味を示してくれると俄然力が沸いてくるって。

オレタチハ、パンクユニット、ダ！　イマカラ、コウゲキスルゼ！

取材・文：GW!

「な・ぞ・の・にんじんせーじん♪」

てなフレーズを、近所のガキんちょが口ずさんでいるの、聞いたことない？　これ、月〜金曜日の午後4時からフジテレビ系にてオンエア中の『ポンキッキーズ』に登場する「なぞのやさい星人あらわる」のテーマ曲。

同番組内のCM前後に挿入されるショートアニメーションで、上記メロディーにのっていろんな野菜をモチーフにしたキャラクターが登場、へこへこ動いてちょいとしたオチを付けてチャンチャン。ま、他愛もないシロモノなのだが、なぜか子供には大人気。フジテレビには問い合わせが殺到中なんだとか。

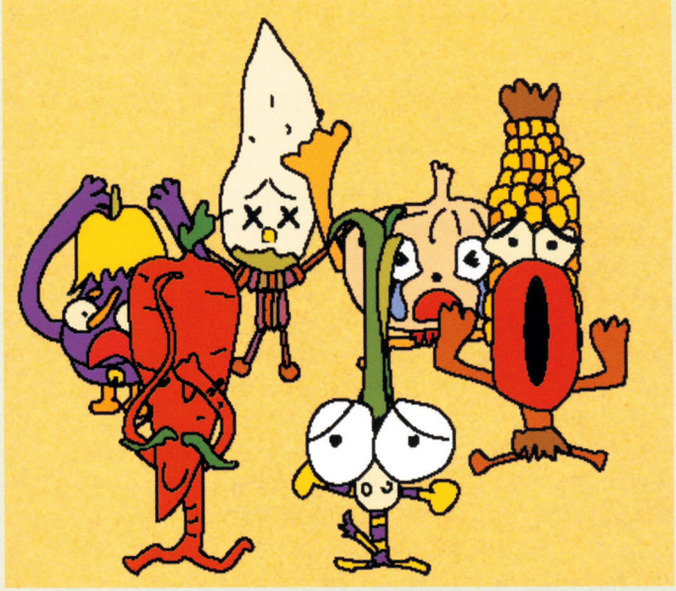
で、そのアタマ悪そうなキャラクターのタッチはどっかで見たことあるなーと思っていたら、じつは本誌のコラムやイメージキャラクター「ウォッチン」のデザインなんかでがんばってくれている、姉川たくの手によるものだった。

そんなわけなので、さっそく姉川たくに「なぞのやさい星人あらわる」について聞いてみた。「設定からデザイン、おおまかなバックストーリーまで、全部ボクがやってるんですわ。もろこし星人やたまねぎ星人、まだテレビには登場していないやつも含めて、いまんところ全部で28体ほど。

手描きのキャラクターをイラストレーターで取り込んで、ディレクターで簡単なアニメーションに仕上げます。フレームレートも15〜20くらい、ローファイな手作りの感じを狙ってるから。ヤツらは謎の野菜星から地球に捜査に来てる。で、今後は着ぐるみのやさい星人が街頭に出没して、わけのわかんない捜査を繰り広げるって展開。

ずばりテーマは、自然のものをナチュラルに、みんな野菜をフツーに食べてね！　です。将来的にはやさい星人農場を運営するところまでやりたい。子供が農場を手伝ったり、そこから産まれたやさい星人ブランドの無農薬野菜が流通されたり。やさい星人カルチャー発信の拠点にします」

うーん、姉たくの野望はとどまるところを知らないのでありました。



左からなす星人、にんじん星人、だいこん星人、ねぎ星人、たまねぎ星人、もろこし星人。姉川がオーガニックな食生活を望んでいるため、全員が無能役、いや無農薬だ

プロフィール

姉川たく（あねかわ・たく）

ファーストPCやインタラクティブ玩具店等のCD-ROMタイトルによって、ごく一部と本誌では有名なマルチクリエイター。現在はゲームデザインの仕事にも手を染めている。ポストだんご三兄弟はやさい星人だ、との野望あり。

なぞのやさい星人ひそかにブレーク!?
産みの親、姉たく親ゴコロを語る

©TAKU ANEKAWA/FCC/FAB

Watch'n WATCH!

ゲームのせい？
フライトシミュレータとハイジャックな関係

ちょっと前に、ゲームセンターが悪の温床みたいに言われて、目の敵にされていたことがあった。まあ、健全なゲーセンなんて魅力はないが、学校だとか家だとかが受け止めてくれないような部分を社会的に受容してくれていたゲーセンっていうのは、悪だとしても、必要悪なのは間違いがなかった。実際、不況のせいか、くたびれたサラリーマンばかりが目に付き、暴力的な目線でゲームに耽っているのを見ると、それを実感する。のめり込んでサラ金に借金を作って、果ては禁治産者を増やしているパチンコとか競輪、競馬、競艇の類に比べて、何百倍も健全なことか。

ところが、ゲーム悪者論っていうのは、いつまで経っても尽きずに再生産されてくる。全日空機ハイジャック事件で、やっぱり出てきたのが「フライトシミュレータを規制しろ」っていう類の論だった。フライトシミュレータはパソコンゲームとしては古典に属すから、マイクロソフトのだけでも世界で数100万本は売れていて、ユーザーに一人しかおかしな奴がいないってのは、むしろ驚異的なことかもしれないのに。知人の航空専門家に言わせれば、そもそもフライトシミュレータの経験くらいでは、最近の超ハイテク化した旅客機はうまく操縦できないらしいが、それでも犯人にフライトシミュレータの経験がなかったら、すぐに墜落していただろう、とのこと。むしろ良かった、という。

それよりも、包丁を使ってのハイジャックはすでに史上3度目になるのだから、「包丁を禁止しろ」という方が理に適っているし、「ハイジャック事件に度々遭遇している全日空を禁止しろ」という考え方もあるだろう（笑）。ドクターキリコの事件の時は、日本人の死亡原因の第二位（一位だった年もある）を占める自殺を、社会問題と捉らえずに、インターネットのせいにする奴がいた。青酸カリなど劇薬の管理について、オウム事件の時から問題視されていたのを忘れて、いまだにこうした劇薬は、成人であり、正当な理由があれば購入できるはずだ。ゲームばかりやっていると現実的なコミュニケーションが不得手になる、という類の根拠のない馬鹿論評も聞き飽きた。多くの社会学者がファミコンの時代からこの件を研究して、その逆の結果を導き出しているのだ。

個人的には、盗聴法案とか住民基本台帳法（国民総背番号制）とか改正風営法とか、今年になって成立したネットワークにからむ規制策と、この「ゲーム狩り」の傾向とは、同じ根を持つものに思えてならない。加えて言えば、少年法を改正したがるおっさんとか、国旗国歌法案とか、同じ印象のいやーな感じをずっと感じている。

だから、自由にものが言えなくなる前に言っておくが、本格的な「ゲーム狩り」が始まったら、この国はそうとうひどくなっていると考えたほうがいい。そうならないためにはどうしたらいいか、ゲーセンにでも行って考えようっと。

著者プロフィール

福冨忠和（ふくとみ・ただかず）

ジャーナリストなど肩書き多数使用。激励、愛の告白、入金先の問い合わせはvwyz@jca.axapc.orgまで。

ポケットステーションの『どこでもいっしょ』で遊んでる。常時文字を読まされるこのソフトをやってみて、改めてポケステの表示能力の低さに驚かされた。でも、25万人にも上る女子高生やOLはそんなことはお構いなしに毎日ポケピと会話を楽しんでいるわけで、秋葉原や新宿西口に生息している汗臭そうな男どもでなければ、その程度のグラフィックのショボさは全然問題じゃないんだろう。

現在のゲーム産業を支えているのはオタクと並んでそういうライトユーザーなわけだけど、携帯でメールを打ちまくって宇多田やGLAYをMDで聴いてるようなそういうヒトたちは、要するにあらゆるものに対する態度がライトなわけですよ。次世代の音楽供給システムとか言われてるMP3を始めとするデータ配信による音楽流通がホントに定着するかどうかは、こういうヒトたちがノってくれるかどうかにかかってる。

携帯用MP3再生マシンが一般レヴェルでは絶対ウケないのは、いちいちコンピュータからデータ持ってくるのが面倒だし、音悪いくせにアルバム1枚分くらいしかデータを持ち歩けないから。音楽マニアにもライトなヒトたちにもダメそう。でも最近では携帯電話にMP3再生機能を持たせようという動きもあって、もしそれが実現すれば、かなりアリかも。例えば僕が今使ってるノキアの携帯には、液晶画面、赤外線通信、ゲーム、時計、電子音を鳴らすスピーカー

液晶もキレイだしモデムになって電話もできる（笑）ノキアのNM207とポケステ。同じ値段でした…。3万ぐらいで全部入ったスーパー携帯出ないかな。

と、まるっきりポケステと同じようなスペックで値段も3800円だった（笑）。だったら全部携帯にまとめてくれよって気分ですから。ソニーなんて全部のハード作ってるから、メモリースティック媒介にして携帯にポケステ機能とウォークマン機能とPDA機能を統合することも可能だし。

つまり、着メロ感覚で音楽を聴く！　電話の合間に聴くくらいだから日替わりで5曲くらい聴ければ十分という。もしくは、来年発売のゲームボーイアドバンスを、携帯もしくは64DDと繋げてっていう方法もアリ。CDをMDにダビングして聴くのもかったるいし金もったいねーっていう馬鹿者、いや若者が飛びつきそうだし、おこちゃまの音楽入門用としてはもってこいでしょう。

いずれにしても今後の音楽マーケットはアナログ盤買うような激マニアと、音質なんてどーでもいいって超ライトユーザーに分かれるはず。音楽のデータ配信が一般化することで僕が一番期待してるのは、音楽がすべてデータとして蓄積されて、CDとかレコードを所有しなくていい時代になるってことなんだけど、実は。32年生きてきて、すでに一生かかっても聴ききれない何千もの音楽ソフトを所有しちゃってますからね。死ぬまでこうして増え続けるかと思うとゾッとするのです。

著者プロフィール

渡辺健吾（わたなべ・けんご）

フロッグネーション代表。昼は経営者、夜はKEN=GO→という名でクラブ音楽系萬屋というふたつの顔を持つ。編集を手掛けたアニメ「カウボーイビバップ」の本『レックレス・プレイヤーズ』がメディアファクトリーから出ます。

音楽はケータイで聴く時代が来る？ 渡辺健吾のデジ音コラム

Watch'n WATCH!

データ販売機ビジネスにツバつけた!? 着メロコレクションのミリョクとジツリョク

取材・文：GW!

なんだか世の中e-Distributionの時代なんである。いろんなコンテンツをデジタルデータにして配信、ま、流通の仕組みやら根本から変わってくるという大きな流れ。で、そんな新型ビジネスの商品として注目されているのが、もともとデジタル化が進んでいるゲームや音楽なわけだ。そんなトレンドを受けて、カプコンから登場したのが「着メロコレクション」。携帯電話の着信メロディを1曲200円でダウンロードできる、いわば着メロの自動販売機。

操作方法はいたって簡単。

① 邦楽の最新ヒット曲からナツメロまで500曲以上のメロディーを試聴。
② 携帯電話を「着メロコレクション」付属のケーブルに差し込む。
③ お気に入りのメロディーを選択。
④ 後はダウンロードを待つだけ。

では、その実力やいかに？　『ケータイ着メロ♪ドレミBOOK』の生みの親、テレビや雑誌でも大活躍の辻めぐみが「着メロコレクション」をインプレッション。

「お手軽でいいカンジですね。インターフェイスもわかりやすいし、初めてでも簡単に入力できると思いますよ。今日は、P207とD207の2機種で実際に着メロを入力してみましたが、P207はデータが一瞬で転送されてびっくり！　これに対し、D207のほうは20秒ほどかかりましたが、そんなに気になる遅さではなかったです。曲のデキもいいです。長めに曲を作っているのも好感触。だけど、たまにアレ？　って思うような曲もありました（笑）。

この機械はケータイに入力する前に試聴できるから、あらかじめ曲のデキをチェックするのが大事かも……。

今後の希望としては、もっと対応機種が増えてくるといいですよね。今は、DOCOMO対応のものでも6機種、入力タイプでいうと2種類しかないですから。後は、新曲を積極的に取り込むとか、利用料金を安くしていけば、普及していくのでは？」

との意見。

カプコンでは「新曲もニーズに合わせて毎月更新していきます。対応機種もcdmaOneやJ-Phoneにも対応していく予定」としている。

最新情報は**http://www.capcom.co.jp/**でチェック！

着メロブームの火付け役、辻めぐみと着メロコレクションのツーショット。「もう少しかわいい筐体だったらいいのにね」とは女性の本音!?

プロフィール

辻めぐみ（つじ・めぐみ）

株式会社レッカ社ぽにーてーる局所属。着メロブームの火付けとなった「ケータイ着メロ♪ドレミBOOK」を企画・編集。最近は、「着メロマガジンdo-remi」の企画に携わる。10月12日には第2号も発売。

小学生特派記者 やすりん ルポ

NINTENDO スペースワールド'99 の巻

Watch'n WATCH!

イベント取材：やすりん
やすりん取材／写真：豊田耕(GW!)

9月27日から29日の3日間、幕張メッセに於いて「NINTENDOスペースワールド'99」が開催された。今年の目玉は『ポケモン金・銀』といよいよ発売される64DDのラインナップ、そして『ドンキーコング64』、『ゼルダの伝説外伝』、『MOTHER3』などのビッグタイトルだろう。今回の取材にはGW!Vol.1の目次コラムで登場した"やすりん"こと妹尾泰隆くん（10歳）に同行してもらうことにした。彼の超小学生感覚は来世紀を控えたNINTENDOの新作に何を発見したのだろう？

初日は金曜日ということもあり、さすがに一般入場者はまだ少ない。プレス受け付けを済ませた「やすりん記者」は「子供って俺だけじゃんー！」とやや緊張ぎみかと思えば、「でもこっちの受け付けのほうがいいや、小学生とかウルサイだけで嫌いなんですよ」

まずは新作の『ドンキーコング』、『ゼルダ』の展示コーナーへ。「うーん、DK64のエンジンはゼルダに似ている！　まさか使い回し？…でもなーぜHipHopダンシング？　今回はクール路線を狙ったのでしょうが、どこか格好悪い…。なんかちぐはぐ。このままでは『DK64は、一番身近なジャングル』とか言いそうで恐い！^^;;;;　それだけはやめてほしい。多分売り上げが70％減りますよ^^;　それからMOTHER3ですがこれは……ゼルダにマリオ64を足して2で割ったような…。このままではどれも似たり寄ったりなので是非差別化を図ってください。でも、このシステムは既に完成されているので下手にいじるとちょっと…かも知れませんね」ノッケからゲームシステムやマーケティングに鋭いツッコミが！

続いて小学生の聖地『ポケモン金・銀』ブースへ！　さすがに今日はガラガラだ。数分待てばテストプレイが出来るね。「ひょえーいったいいくつあるんだー！　ポケモンブースはデカすぎー！　スペースがもったいねー！　力入ってるのはわかるけど正直イベントブース3つ分以上を割くのは異常〜。まぁキャラものは強いからしかたないんだろうけど」そうなのだ、やすりん以外の小学生はみんなここに１時間以上も並ぶんだよきっと…。

昼食どき、やすりん記者は午前中の感想を語ってくれた。「昔のタイトルの続編がおおいよね。エキサイトバイクなんてみんな知らないよ！　そのうち過去のソフトは全部64になるかもね。マージャン64、プロレス64、ワイルドガンマン64、とびだせ！大作戦64、けっきょく南極大冒険64、レッキングクルー64永谷園ワールドただいまお茶漬け中……」

「あ、花札64とウルトラハンド64を作ってほしいな。ウルトラハンド64は専用コントローラ付けて制限時間内に何かを取るゲーム。だめ？　ラストステージではダニまたはノミということで。シラミでもOK。リクエスト。一応、真剣です」

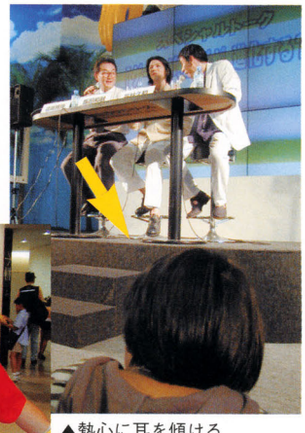
午後のメインは64DDと『巨人のドシン1』のトークショウだ。早速DDを体験してみる。テストプレイしたのは『タレントスタジオ』。ビデオキャプチャーした自分の顔を任意のボディにマッピングして衣装を着せ、モーションキャプチャーデータで演技させるというもの。もちろん作った自分のキャラクターは保存が出来る、ということは…。説明書を読むこともなくやすりんのマウスは軽快にキャラクターを作り上げていく。目が「￥」マーク、犬の鼻、ピエロの帽子。

「ヒッヒッヒーこれじゃぁキ●●●だよ！」

どうやら傑作が出来上がったらしい。続くドシンのトークショウでは作者の飯田和敏氏と遠藤雅伸氏、平林久和氏の対談だ。「ディスクに保存できること、ネットで配信出来ること、このへんの可能性は面白そう。でも遅すぎ。やっとだよね」さすが数十本のゲームを配信している人は言うこと違うなぁ。

▲愛用の『写ルンです』で取材中のやすりん記者

▲テストプレイ中のやすりん記者。傑作完成か？



▲熱心に耳を傾けるやすりん記者

▶あこがれのクリエイター飯田氏と(汗)

プロフィール
やすりん

本名：妹尾泰隆。1988年東京生まれの小学5年生。Mac歴8年。3歳からハイパーカードに親しむスタックウエアクリエイター。作る側からゲームを遊べる唯一の小学生。いままで制作したゲームスタックは彼のホームページで公開中。
週刊やすりんホームページ：http://hp.vector.co.jp/authors/VA013077

「いま、ゲームを作っている」

P12 シェンムー
バベルの塔の彼方に P12

P16 鬼武者（仮）
黒澤明（父）+バイオ（母）=鬼武者（仮） P16

P19 ヴァルキリープロファイル
技術という名のプライド　2D表現への挑戦 P19

P22 決戦
夢を射る!! 128bitの戦国絵巻 P22

P25 ウルティマオンライン セカンドエイジ
ウルティマIX　アセンション
ロードの次なる覇権とは P25

P26 OUTTRIGGER
バック・トゥ・ザ・ベーシック
対戦型3Dシューティングの『バーチャファイター』を目指して P26

P28 PAQA
PAQAがこんなにも人を傷つけるワケ P28

P30 バーチャストライカー2 ver.2000
常識を超えてファンタジアを獲得したストライカー P30

P32 パックマンワールド 20th アニバーサリー
ニュースタンダードの誕生 P32

P34 Dの食卓2
D2、千年期の終わりに伝えたいこと。 P34

shenmue

Making Now!

Publisher：株式会社セガ・エンタープライゼス
Developer：株式会社セガ・エンタープライゼス
Platform：ドリームキャスト
Release date：99年10月28日
Price：6800円

取材・文：志田英邦＆GW！
撮影：長尾 迪

株式会社セガ・エンタープライゼス
第二ソフト研究開発部 部長
『シェンムー』監督・総指揮

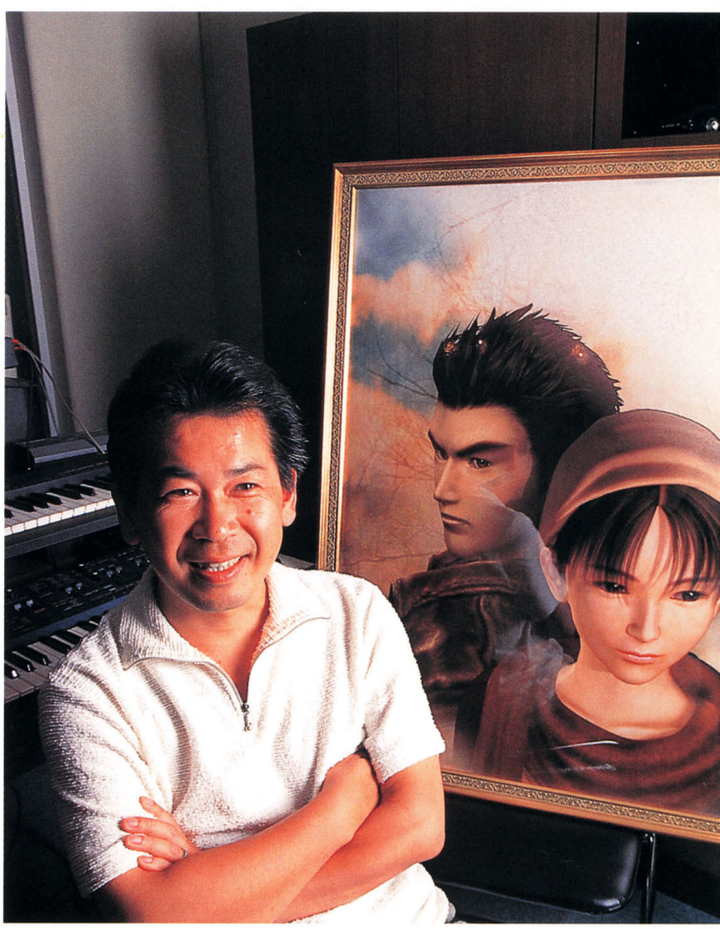
鈴木 裕インタビュー

バベルの塔の彼方に

最高のバーチャルリアリティードラマ

大昔、人々の言葉はひとつだった。
そしてあるとき、ひとりの王が言った。
「この地に巨大な塔をつくり、すべての人間とここで暮らそう。」
人間が集い、頂が天にもとどく大いなる塔が建造された。
しかし、それは同時に神へ仇なす行為でもあった。神＜ヤハウエ＞は人間達の言葉を乱し共に生きる術をなくした。言葉の通じなくなった人々は各地に散っていった。
以後この塔は、「混乱＜バベル＞」の塔と呼ばれる……。
（旧約聖書創世記第11章）

昨年、行われたセガのドリームキャスト発表会「SEGA New Challenge Conference'98」。そこで鈴木裕氏は、ドリームキャストのデモ映像として巨大な「バベルの塔」を出展した。そのバベルの塔は、はるかな天空をめざし、まさに神に仇なす偉大なる姿を見せていた。その彼がドリームキャストで発表するゲーム『シェンムー』。構想5年、スタッフ200人、前代未聞のスケールで製作中のこのゲームはまさしく「バベルの塔」のように見えた。はたして『シェンムー』とは一体どんなゲームなのか。製作渦中の鈴木裕氏にインタビューを試みた。



◆プロフィール
鈴木 裕

『シェンムー』監督総指揮、セガソフト研究開発本部　執行役員。『バーチャファイター』で対戦３Ｄ格闘ゲームの先駆者となる。物理的なシミュレーション空間の中での格闘は、多くのファンを獲得。以後、彼のシミュレーション志向は留まるところを知らず、『バーチャファイター３』では中国の拳法、八極拳に入門し、精神面でのリアリティまでを追求した。今回の『シェンムー』は彼にとって初めての家庭用ゲーム機用ソフト。彼のシミュレーション指向の究極の形である。

――『シェンムー』であなたは何を実現しようとしているのですか？

鈴木：うーん。『シェンムー』に参加するスタッフに僕はいつも説明をしているのですが、一通りの説明をするのに、だいたい7時間かけるんです。その時間未満の説明では、誰も理解できない。ですから『シェンムー』とはどんなゲームか、を伝えるのは非常に難しいのです。

――例えばスタッフの方、おそらく200人ほどいると思うんですが、みなさんは全員、理解して製作に挑んでいらっしゃるのでしょうか。

鈴木：今までにないモノを作ってるから、理解を超えている部分もあるでしょう(笑)。体験版を見て「ああこういうことだったんだ」って言ってる人も沢山いると思う。本編をつなぐテストをしている最中に、「やっと今、わかりました」というスタッフも中にはいますから。

――最初はRPGを作ろうとして、『シェンムー』の製作をスタートされたわけですよね。

鈴木：RPGですか……。じつは今日、たまたまそのことについて考えていたんです。今『シェンムー』を言い表すのに、「RPGが変わる」というキャッチフレーズを使っています。「FREE(フル・リアクティブ・アイズ・エンタテインメント、『シェンムー』のジャンル名)」とも言っている。おっしゃるとおり、そもそも僕はRPGを作ろうと思ってたんですよ。まあ、僕なりのRPGなので、皆が思っているRPGとは違うのですが。ところが作ってるうちにRPGという枠をはるかに超えてしまった。もっと自由でもっと制約が少ない、かつてないゲームになった。そこで「FREE」と呼ぶことにしたんです。日本語で言うと「余」なんて近いかな。余裕の余、余白の余。キャンバスの白の部分。それなんです。

――空間。仮想空間ということですか？

鈴木：そうです。『シェンムー』とはホテルのLOBBYのようなものです。ラウンジでゆっくりしていいし、人と話していてもいい。レストランで食事をしてもいいし。ゲームセンターに行ってもいい。何をしても良いゆったりとした空間ということです。

――仮想空間を作って、その中で自由に遊んでほしい。……古臭い議論になりますが、バーチャルリアリティ（VR）と言う言葉が最初に登場したときに、目指していた最終形の形というのは、じつは『シェンムー』だったのではないですか。

鈴木：そうかもしれません。『シェンムー』はVRです。ただ、その言葉は死語だし、誤解を招くから使わないようにしてるんです。

バーチャルリアリティとは、80年末にNASAのエイムズ研究所によって確立された「仮想（実質的）現実」技術のことを言う。3次元シミュレーションプログラムなどにより、コンピュータの中に「自律性」と「インタラクティブ(対話性)」を持った、現実に限りなく近い世界を作る試みがなされた。『シェンムー』の世界では常にリアルタイムに時間が流れ、街に住む200人（！）もの登場人物が自律的に生活をしている。たとえば、街の片隅にあるタバコ屋のお婆ちゃんは、朝に店を開けると、お客と世間話をして時間をつぶし、夕方になると店を閉じ、商店街に買い物に出かけるといった具合。プレイヤーの存在にかかわらず、その世界では200人全員の生活が営まれているのだ。また、舞台となる86年の横須賀の気象データに基づき、天候も変化する。まるごと再現されたひとつの街の中にプレイヤーを放り込む＝まさしくVR的世界の実現というわけだ。

鈴木：ある種、80年代のVRは理想論でしかありませんでした。実際に、あの構想がどこまで実現できているかは別として。まだまだ欠点だらけですが、とりあえず理想に向かって動きはじめたということです。

――数多くのクリエイターがVRに挑み、途中で断念していますよね。

鈴木：僕だって、最初からこの企画があれば断念してますよ。VRの実現を目指したのは途中からです。横浜での発表会（98年12月20日、パシフィコ横浜にて開催）の準備をしている頃。これまでに作り溜めていたものをビデオ編集していたら、できるんじゃないか、とふと思ったんです。『シェンムー』の制作自体は3年前からスタートしていましたが、作っている最中は自分たち自身も何を作っているのか、わからないのです。とにかくやろう、できたところまででいいからという発想だからここまで来れた。最初に理想がありき、ということではないのです。むしろ継続は力なり、という考えですね。――これまで、ゲームにおいてVRを成立させようとしていたものも幾つかあると思います。ただし、それらのゲームの場合、アニメ的カリカチュア（戯画）によって、擬似的に成立させたものが、ほとんどでしたよね。

鈴木：たくさんありましたね。

――でも『シェンムー』はアニメ的カリカチュアとは相反する。極めてリアリズム指向ですね。

鈴木：ええ。現実路線は逃げ場がない。『シェンムー』はウソをつけないのです。しかし、だからこそトライアルの題材としては最良なんで

す。現実に近づけるという制約はとても厳しい。だからこそ、貴重な技術を手に入れることができるのです。

――逃げ場がない、ウソをつけない。それは演出的な面でも同じだと思います。先日、ビデオ（無料配布ビデオ）を拝見しました。その映像の中で、主人公が旅立ちを決意するシーンがありましたよね。雪が降る中、自分の家の玄関を振り返りながら、主人公がグッと顔を引き締める。そして何も言わず、コブシを握り締め、旅立つ。これまでテキストベースのRPGが多い中で、言葉をなくしてキャラクターの演技だけで物語るゲームというのはなかったと思います。

まさしくアニメ的カリカチュアや記号的な表現から、一歩抜けだそうとしているのではないか、と感じたのです。

鈴木：プリミティブなものほど想像力で補う良さがある、と誰もがいいますね。それは確かにそのとおりだとも思います。しかし、リアルな映像が想像力を奪うのか、といったら、そんなことはないはずです。説明過剰でさえなければ、どんなものでも想像力を刺激できると僕は思っています。そういう意味でいうと『シェンムー一章　横須賀』はまだまだ説明過剰でしょう。圧倒的にセリフが多い。シリーズとしては一本目ですし、子どもでも遊べるように説明を入れなくてはいけないので、しかたないとは思っています。ですが、本当なら、もっとセリフや説明を少なくしたい。映像だけによる世界にプレイヤーを放り込みたい。いずれ『シェンムー第二弾』以降は、どんどんそういう傾向が強くなっていくと思います。先日、黒澤明監督について語ったテレビ番組を見たのですが、そこで彼は僕と同じことを言っていたんです。「演技をするから、おかしくなる。なるべく役者は説明をするな」と。僕も同じ考えですね。

『シェンムー』のスタッフは、映像や演劇といった幅広いメンバーによって構成されている。脚本にはジェットコースタードラマの先駆け、『もう誰も愛さない』（91年CX系で放映）の吉本昌弘、タツノコプロのアニメーションの構成で知られる山本優が参加。モーションキャプチャー監督は演劇マントルプリンシアター、映画『櫻の園』の脚本家じんのひろあき。音響は映画『AKIRA』の音響監督、明田川進が担当している。また、ストーリーテリングにはハリウッドで用いられているシド・フィールドの感情曲線方式を採用。これは時間割に基づいて起承転結のイベントを起こすというもの（たとえばストーリー開始後、30分目に事件を起こす、といった構成上の法則）。こういった点にも、『シェンムー』の脱ゲームカルチャーを感じることができる。

――最終章までのイメージはすでにありますか。

鈴木：ええ、最終章は見えています。初めから全体の構想があって、細部を詰めているうちに大変長くなったので、自分の中で16章に切り分けているだけなんです。今後は何章かずつまとめて発売する予定です。もともとまとめて発売する予定だったので、もう結構できてますよ。今後はそれを凝縮したりしつつ再構成して作っていくつもりです。

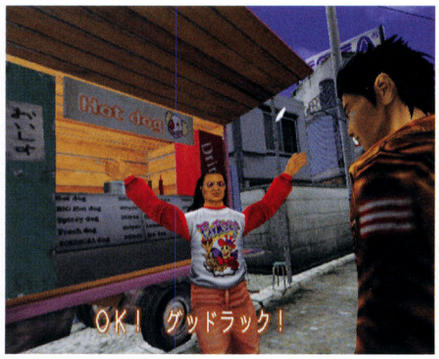
『シェンムー』は、鈴木氏の構想では全部で16章ぐらいのボリュームがあるといわれている。99年10月に発売されるのは一章。舞台となる横須賀から中国に旅立つまでの物語が描かれる。一章には物語のヒロイン、玲莎花はイメージ映像としてのみ登場。なお、第二弾の発売はまだ未定。しかし、それにしても、壮大なドラマである。

――（絶句）それは、もう短絡的にビジネスとしての側面では語れない。あなたの構想はすごく遠大で、ひたすら夢の実現に向かって邁進しているようにも見えます。

鈴木：単なるバカって感じもします（苦笑）。僕はこれまでRPGを作ったことがなかったから、しっかり準備しなくてはと思って、準備し過ぎた。だから、でかくなり過ぎているんでしょう。『シェンムー』は、僕のライフワークになるかもしれませんね（笑）。

シェンムー 開発データ

開発期間
構想５年／制作３年
開発スタッフ
約200人
主な開発環境
未公開



ゲーム解説

構想５年。鈴木裕氏が放つ壮大なインタラクティブ・ドラマ。父を謎の刺客に殺された、芭月涼がその死の謎をめぐって旅立つ物語となっている。一章の舞台は1986年の横須賀。どこまでも作り込まれた街並みは、路上の自動販売機でコーラを買うこともできる。街ではリアルタイムで時間が流れ、天候も変化する。フルリアルタイムCGによる映画的なイベントシーンだけでなく、あちこちに格闘ゲームシーンやQTE（クイックタイマーイベント）といった反射神経を刺激する要素も散りばめられている。『シェンムー』のテーマはゆったり、たっぷり、しっとり。一章のエンディングまで、平均プレイ時間約50時間という、なんとも壮大なゲームである。

©SEGA ENTERPRISES.LTD.,1999

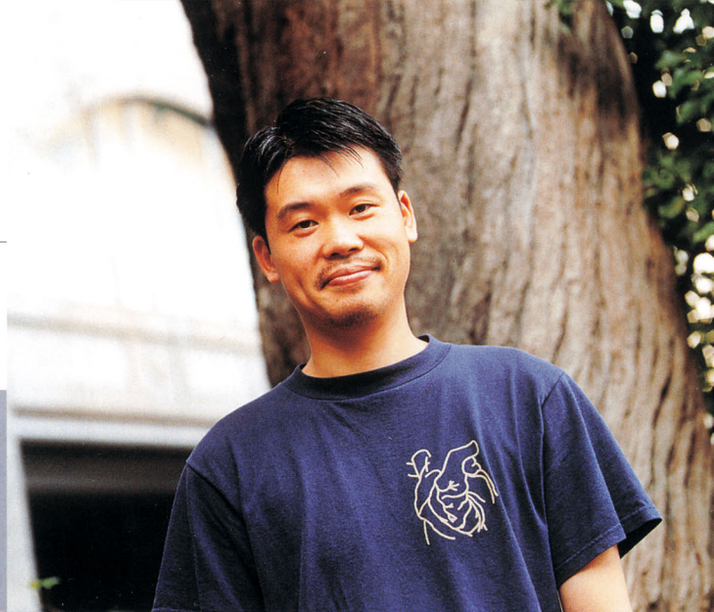
Making Now!

Publisher：株式会社カプコン
Developer：株式会社カプコン
Platform：プレイステーション 2
Release date：2000年夏予定
Price：未定

取材・文：後藤 勝
撮影：中島正之
（アンヴィル）

株式会社カプコン
カプコン開発本部第 2 開発部　部長
『鬼武者（仮）』プロデューサー

稲船 敬二インタビュー

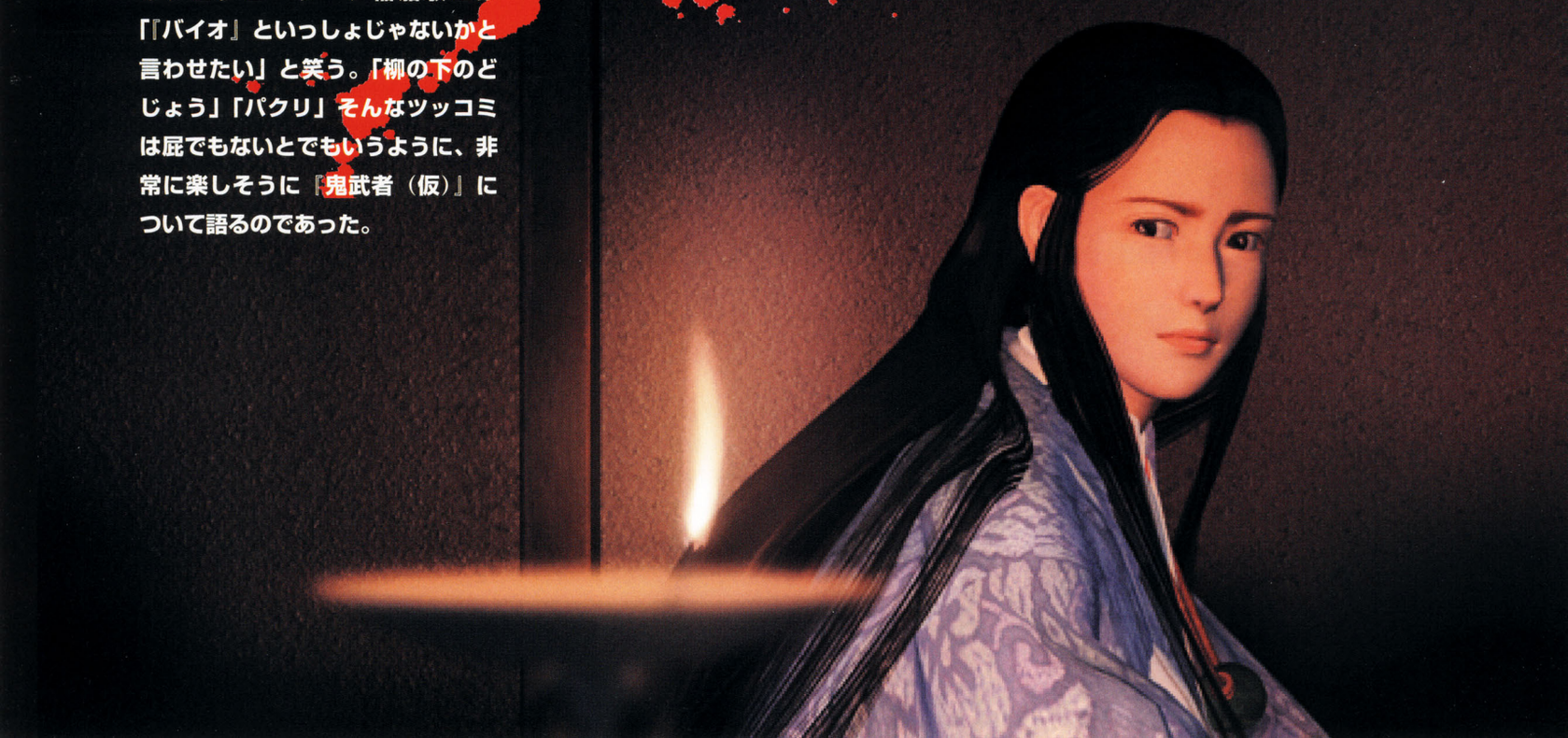


黒澤明（父）＋バイオ（母）＝鬼武者（仮）

◆プロフィール
稲船敬二

『鬼武者（仮）』プロデューサー。1965年生まれ。1987年カプコン入社、以降『ロックマン』シリーズのほとんどに参加している。黒澤映画のビデオがまだ海外盤しかなかったころ、直輸入して見たほどの映画狂＆黒澤狂。

「『バイオ』の二番煎じじゃん！」という見たまんまのレビューに頭をくらくらさせながら悪戦苦闘するクリエイターが多いなか、本家・カプコンのおくる『鬼武者（仮）』という「『バイオハザード』タイプのゲーム」のプロデューサー、稲船敬二は「『バイオ』といっしょじゃないかと言わせたい」と笑う。「柳の下のどじょう」「パクリ」そんなツッコミは屁でもないとでもいうように、非常に楽しそうに『鬼武者（仮）』について語るのであった。



忍者モンいいんじゃない？ そしてレオンは刀を持った

はたちでようやくファミコンに触れた稲船。高校生のとき実兄のPC8801で『エレベーターアクション』を遊んだというマニアックな過去はあるものの、入社するまでカプコンの名前を知らなかった稲船青年は決してゲーム小僧ではなく、健全な男の子の遊びの達人であった。

「僕ね、想像力がわりとね、豊かです。好きなんですよ、妄想するのが（笑）。だからイメクラ向きかなと思うんですけど（笑）。高校受験あるじゃないですか、勉強始めるんですよ。でもつまらんですよね。そう思ったらエロマンガ描き始めて、1人でめくるめく妄想の世界に入っちゃう。そんな学生でした（笑）」

そんな稲船の妄想は仕事に活かされ様々なアイデアを生みつづけ、ついに「バイオ映画村」という壮大な構想（これは僕の勝手なネーミング）をうち立てるに到った。「『バイオ』といっしょと言わせたい」というのは、『バイオ』タイプのゲームを他社が作ると、真似と言われないように気をくばるあまり『バイオ』のいいところまで削ってしまう、それなら自社でいろんなヴァリアントを作るべきだ、という稲船の持論なのである。いまのところ『ディノクライシス』と『鬼武者（仮）』がそのヴァリアントに該当するのだが、要は3カ月に1本の割合で封切られるハリウッドの大作映画のように、カプコン一社で『バイオ』タイプのゲームを配給してしまおうというのが稲船の妄想（構想）だ。

「『ディノクライシス』を走らして、もう一本というところで、僕が担当することになって。銃を持った主人公だったら、たぶん何をやっても、『バイオ』とどう違うのって話にしかならないんですよ。システムがああ違うこう違う、弾の制限がないんですと言っても。そう思っているときにうちの船水に「忍者モンいいんじゃないの？」と言われて、あっそうかと。どうしてもバイオ、バイオって考えて、銃を持ってないといけないという気持ちになってたことに気付いたんです。『バイオ』は銃を使うけど、引きつけて撃つじゃないですか。カメラの切り替えのシステムから言って、近付いてからしか撃てないんですよ。だったら剣でも同じじゃないかと思って、レオンに刀持たせて研究したんです」

紙一重でスッと避けてズバッと斬ったらかっこいいじゃないすか

「『バイオ』好きなんだって言う人でも「アクション」って言われるとできない人もいますよね。だからコンセプトは「簡単操作でアクションがうまく見えるゲーム」なんですよ。でも奥が深くないと、マニアと呼ばれる人たちにとっては物足りない。だから二段構えっていうか、例えば全部のアクションを使わなくてもいいんだけど、使っていくと華麗な剣裁きができるとか。ゲーム性をアクションに寄せますよと言ったときに、作るうえで気をつけているのは「アクションが難しくなりすぎる」ことなんです。でもこれ、ほうっておくとなっちゃうんですよ。作っているほうは難しさに麻痺してるから、やたらと操作が複雑になってきたりする。そこにはつねに歯止めを利かそうと。例えば剣を持った敵がガッと襲いかかってきたときに、こっちも剣でキン！　と相手の剣を止めて打ち込む。キンとしてズバッ、かっこいいんですけど、もっとかっこよくしようと思ったら、来たヤツを紙一重でスッと避けてズバッと斬ったらもっとかっこいいじゃないですか。構えてないで立つ侍が、オレに隙はないよというポーズをとる。で、敵が来たらスッと避けるみたいな。自分のプレイに酔える。これが銃だと「かっこいいだろ」って言えないんですよ。バイオの場合はどこ狙うって基本的にないじゃないですか。オレは頭を一発で撃ち抜くよってかっこよさは表現できないんですよね。でも剣だったら、踏み込んで間合いがベストなら一発で斬り落とせるとかね。浅かったら一発では無理だとか、そういう差をつけられる」

日本といえば侍！ 異邦人たちよ、侍の強さを知れ！

「忍者じゃなくて侍なんです。ここを勘違いされると困るなあ。敵の背後に回ってスパッと

斬る、これがかっこいいんだ忍者は！　……って、確かにそうなんですけど、でも侍がコソコソすると弱っちいじゃないですか。だから堂々と後ろから斬らないくらいの気持ちで……斬れちゃいますけどね、それでも斬らないっていう気持ちでね、オレはひとりでも闘うぞ！　みたいな感じで敵に立ち向かう強い侍を主人公にしたかった。忍者だと常に走っているイメージとか、壁を駆け登っているイメージになっちゃうし、忍者って設定自体がありがちですしね。そうじゃなくて、日本といえば侍なんだと。侍の強さを見ろと外国に言いたい！

シナリオはそんなに複雑じゃないですよ。戦国時代の複雑なからみを描きすぎると歴史のお勉強になってしまう。「織田信長に城を落とされる前に姫を助け出せるか」、それだけですから。ひとりで姫を助け出せる侍の強さをプレイヤーの操作で出せれば、と思ってるんでね。姫を助け出せないと、ただののたれ死んだ侍の死に様ですね（笑）。プレイヤーによってはかっこわるい侍にもなるわけですからね、侍の生き様を描けるかはプレイヤー次第。あとあれですわ、剣だけじゃなくて長刀（なぎなた）持たしたんですわ。ダース・モール（笑）。負けてられへんよ（笑）。だから黒澤明なんてえらそうに言って山田風太郎じゃないのか！　って怒られるかもしれないですけど、リアリティを追求しすぎておもしろくないのはやめようとしてるので。あの、魔法が主人公に乗り移る、みたいな部分があるんです。『死霊のはらわた2』で片腕だけ死霊になっちゃって勝手に行動するというのがありましたけど、まあ言うなれば『ガイバー』とか『ぬ〜べ〜』とか『もののけ姫』とか……」

他社にもいいものを作ってほしい。僕も『バイオ』を超える！

ところでムービーの監督に映画『エコエコアザラク』の佐藤嗣麻子、音楽に『バイオ ハザード　デュアルショックバージョン』の佐村河内守、2ステージ目のボスのデザイン案と企画、そして主人公のボイスとモデルに俳優の金城武と、カプコンにしては珍しく業界外のビッグネームを招聘しているが、我々が取材に訪れている横で金城がフツーの社員のようになにげに打ち合わせをこなすなど、そのスタッフィングはかなりスムーズであるように見える。

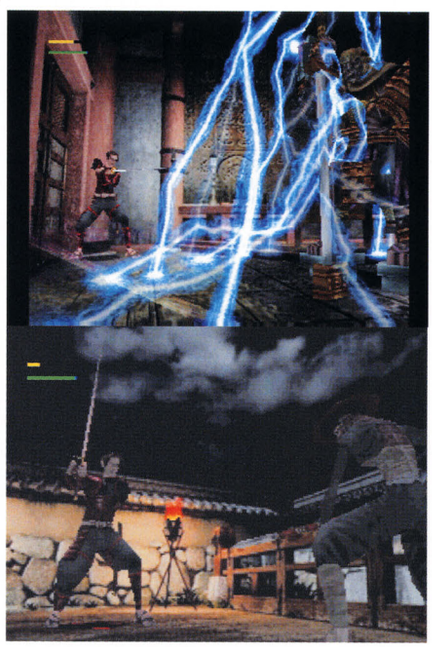
「今回、金城さんは、やりたいからやるんだって。侠気があるんでね。うれしいです。音楽もCGもシナリオも外。難しい部分はあるんですけど、いままで家内制手工業でやってきたところを、いいスタッフを集めてやっていくとおもしろいんじゃないかと。外からも参入できるんだという気持ちでやってもらえると、結果として『SNK VS. カプコン』みたいなゲームも出てくると思うんですよ。だから僕は他社にもいいもん作ってもらったほうがいいと思ってるんです。みんな『バイオ』を超えようっていう気持ちでやってほしい。僕も『バイオ』を超えようと思うし」

『鬼武者（仮）』はカプコンのPS2用オリジナル作品の第一弾となるが、どこまでハードの性能を引き出すことができるのだろうか。

「PS2はすごいですよ。RAM容量に関して、僕的にはもっと容量が欲しいなって思うところはあるんですが。でも、ちゃんと転送レートの速さで補っているんですよね、PS2は。そういう処理の速さを活かして斬新な映像ができると思っているんですね。『鬼武者（仮）』はPS1から引きずっている部分もあるから、PS2の性能を100％は活かしきれないかもしれないけど、次回作があれば、100％活かせるようにしたいな。まあ、いまは一作目が大事なんで、一作目をおもしろい『鬼武者（仮）』にしますよ」

鬼武者（仮）開発データ

開発期間
未公開
開発スタッフ
未公開
主な開発環境
未公開



ゲーム解説

『バイオハザード』と同じエンジンを用いた戦国ファンタジーもの。ジャンル未定。舞台は永禄四年の日本。桶狭間の合戦で一躍戦国の雄にのし上がった信長は、本格的に全国制覇に乗り出し斉藤義龍の居城へと攻め入ろうとしていた。その直前に行われた戦勝祈願の薪能のさなか、義龍の妹「雪姫」が何者かにさらわれてしまう。そしてついに信長軍の侵攻が始まったとき、主人公・明智左馬介（金城武）は雪姫救出のために立ち上がる。つぎつぎに現れるフツーの人間とは思えない異形の侍の攻撃や『バイオ』ゆずりの謎解きを退けて、左馬介は無事雪姫を救い出すことができるのか？　すべてはプレイヤーの操作にかかっている！　というわけで、銃ではなく刀を持った金城武（左馬介）を操り、様々な刀を持ち替え、魔術を駆使し、戦国ダンジョンを突破するゲームが『鬼武者（仮）』である。しかし黒澤映画を参考にしたわりには、『里見八犬伝』みたいな……。

※ゲーム画面はプレイステーションで開発中のものです。

Composed by ©Mamoru samuragouchi,
Charactor Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production,
©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.
Guest Creator.Takeshi Kanesiro

Making Now!

Publisher：株式会社エニックス
Developer：株式会社トライエース
Platform：プレイステーション
Release date：99年11月25日
Price：6800円

取材・文：志田英邦
撮影：中島正之
（アンヴィル）

株式会社トライエース
『ヴァルキリープロファイル』ディレクター

五反田 義治インタビュー

◆プロフィール
五反田 義治

10代からプロのプログラマーとして、ウルフチーム（日本テレネット）で活躍。19歳で『テイルズ オブ ファンタジア』（ナムコ）のメインプログラマーを担当する。その制作が母体となりトライエースを設立。代表作は『スターオーシャン』シリーズ（エニックス）。

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies
VALKYRIE PROFILE™

技術という名のプライド 2D表現への挑戦

ゲーム表現におけるトライエースのポリシー

アクションゲームのように軽快にプレイでき、グラフィック重視の画面なのにCD-ROMの読み込みを感じさせない。トライエースが手がけた人気RPG『スターオーシャン セカンドストーリー』は技術の塊だった。そんな彼らの新作『ヴァルキリープロファイル』は横スクロール、ドット絵と、表現においては極めて古めかしいスタイルをとったRPGである。前作でみせた技術力はどんな形で活かされているのか。トライエース社長にしてプログラマー、弱冠25歳の五反田氏に話を聞いた。

気持ちよさを追求し続ける
技術力に裏打ちされたトライエースのこだわり

――五反田さんにとって、ゲーム創りのポリシーとは何ですか？

五反田：よく、ゲーム本来の楽しさとグラフィック表現は無関係だ、という論議がありますよね。でも僕はこう考えています。『同じ面白さのゲームなら絵は綺麗なほうがいい』と。プレイアビリティさえ阻害しないなら、やはり絵は綺麗なほうがいいと思います。その上でプレイヤーに気持ちよく遊んでもらえるならベストですよね。『ヴァルキリープロファイル』では『スターオーシャン セカンドストーリー』で不評だったり、やり残したことを追求しました。それで開発はすごく遅れてしまいましたが……（笑）。

――グラフィックの質を落とさず、システム面で気持ちよさを追求するのは簡単ではないと思います。それを実現するのはトライエースの場合、プログラムの技術力でしょうか？

五反田：ええ、やはり僕はプログラマーですから（笑）。CD-ROMの読み込み時間を短くするためにデータ量を減らさなければいけないような時は、絵のデータを減らすのではなくて、プログラムによる解決策を、まず探します。それが僕らの方針でありプライドなんです。僕の好きな言葉に「できない事を証明するのは、できる事を証明するよりはるかに難しい」というフレーズがあります。とにかく、何事にも一度トライすることにしています。だから、ウチはプログラマーがかなり苦労している会社ですよ。

――プレイアビリティのよさは、『スターオーシャン』シリーズの戦闘シーンに表れていたと思います。アクションゲームに対するこだわりがあるんでしょうか？

五反田：僕がプロになって初めてプログラムを担当したのが『緋王伝』というスーパーファミコン用のアクションゲームだったんです。アマチュア時代にアクションゲームを作っていたりもしたので、そういう影響はあると思います。でも、僕はアクションというよりも、むしろリアルタイムにこだわっているんです。今回、『ヴァルキリープロファイル』の戦闘シーンをリアルタイムのターン制にしたのは『スターオーシャン』とは違う形のリアルタイム表現を追求した結果です。動きについては、まだ完璧とは言えないかもしれないですけど、前よりは進化していると思いますよ。トライエースの創る2Dのゲームなら、動きにこだわるのは当たり前だと僕らは考えているので、今回は当たり前の事を丁寧に創り込んだという自負があります。

新しい感情表現を目指して
そして『ヴァルキリープロファイル』へ

――ところで、『スターオーシャン』ではキャラクターの感情を表現するために、マンガのようにキャラクターから「ふきだし」を出したり、会話の随所に3点リーダー「・・・」を挿入したりしていましたね。実は編集部でも議論となったのですが、この表現手法は僕にとってストレスを感じる部分だったんです。あの表現がストーリー中に登場するといきなりテンポが悪くなる。プレイアビリティを重視するトライエースらしからぬ演出と感じていました。

五反田：正直言いますと、あのテンポの悪さはこちらの調整不足です。僕らは『スターオーシャン セカンドストーリー』で初めてCD-ROMメディアの開発に挑んだわけですが、その時の目標はプレイヤーにアクセス時間を感じさせないということでした。そこで僕らは自分たちで開発ツールを作り、実機よりもややアクセス時間が遅い環境で開発を進めたんです。そうすると必然的にアクセス時間を意識してゲームを作ることになりますから、結果読み込みが早くなるんですよ。ところがテキストのほうは、開発中にスキップしながらゲームを作っていたんです。それで「ふきだし」のテンポの悪さや「・・・」の表示速度の遅さを調整しきれなかったというわけで……。

――あの「ふきだし」や「・・・」はわざとマンガ的表現を駆使してると思ったんですが？

五反田：そもそもあの手法を生み出したのはスーパーファミコンの『テイルズ オブ ファンタジア』です。あの頃はデザイナーの人数不足でキャラクターの感情を描くことができなかったので「ふきだし」で感情表現をしてたんです。以来、ずっと使ってきた手法ですが、実は今度の『ヴァルキリープロファイル』では「ふきだし」は一度しか使っていません。ギャグシーンのオチに使っているくらいです。今作では、全部のキャラクターのパターンをドット絵で描いて感情表現をしているんです。かなり細かく作り込んだので「ふきだし」は必要なかった。それに『ヴァルキリープロファイル』のストーリーはとてもシリアスなんですよ。だから、シリアスな中のマンガ的表現は見ていて滑稽になってしまうんでやめたんです。

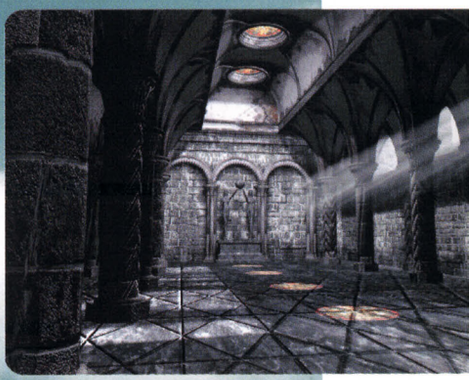
――3DCGのゲームが登場する中、トライエースのゲームは2Dであること、ドット絵であることにこだわっていますね。

五反田：ええ。これはスタッフ含めての見解ですが、現行のプレイステーションで創れる3Dのゲームは、2Dのゲームよりも絵的には表現力が劣ると思っています。まだ3DCGは絵としての表現が2Dよりも洗練されていない。ならば2Dでゲームを作ろう、と。ドット絵ならば1ドットずつにグラフィッカーの魂が込められますしね！　そもそも『スターオーシャン セカンドストーリー』のときにマップをフル2Dで描こうという予定だったんですが、スケジュール的に断念した経緯がありまして。そこで、今回の『ヴァルキリープロファイル』では、その夢を果たそうとマップを2Dで作り始めました。ところが、結局マップ1枚につき4ヵ月かかってしまった（笑）。それじゃ到底間に合わないんで、結局2Dと3Dを融合した手法でマップを作りました。今回は横スクロールで多重スクロールというクラシックな手法を取りましたけど、逆に普通の1枚のプリレンダー3Dより3Dっぽい奥行き感を表現できたと思います。今後は3DCGの可能性も追求していかなくてはいけないと思っていますが、2Dにはまだまだ表現の可能性があるはずなんです。僕らはそれを信じています。それは『ヴァルキリープロファイル』を見てもらえればわかるはずです。

VALKYRIE PROFILE

ゲーム解説

北欧神話の女神ヴァルキリーが、人間界に光臨。天界（ヴァルハラ）で繰り広げられる神同士の戦争に備えるために、人間と冒険をして神の兵士に育て上げるという物語。人間界（ミッドガルド）は疫病が流行り、死者が街を歩く、殺伐とした世界観を持つ。プレイヤーが操るヴァルキリーははたして、人間にとって天使なのか死神なのか。様々な性格を持つ人間たちとの付き合い方で、物語はどこまでも変化していく。基本のプレイ画面は横画面のアクションRPG。ジャンプなどのアクションを駆使して、迷路を進んでいくことになる。迷路には罠や敵が存在している。それらを避けながら進んでいくことも、今回のアクション要素のひとつとなっている。



VALKYRIE PROFILE開発データ

開発期間
企画開始から約3年弱

開発スタッフ
トライエースにおける開発スタッフ数40名程度

主な開発環境
ハード-ほぼPC
ソフト-3DStudioMAX、SoftImageなど。それ以外はほぼ自社製ソフト

©tri-Ace Inc.・PRODUCTION I.G・Actas Inc.・ENIX 1999

Making Now!

Publisher：株式会社コーエー
Developer：株式会社コーエー
Platform：プレイステーション2
Release date：2000年3月4日
Price：未定

取材・文：
あきもとまりこ
＆野安ゆきお
撮影：
中島正之（アンヴィル）

株式会社コーエー
プロデューサー

シブサワ・コウインタビュー

夢を射る!!

ゲーム業界黎明期、人材流出を防ぐため製作者の名前は伏せられることが多かった。逆に顔も名前も公表し、人気を集めたクリエイターもいた。しかし正体は謎のまま「名前のみ有名になった」のは日本ではこの人くらいだろう。数多くの歴史SLGの製作者、コーエーのシブサワ・コウ。1999年、同社会長がシブサワであることを自ら明かし、会長職の一方で現場に復帰した。それを決意させた強烈なパッションとは何か、探ってみよう。

◆プロフィール
シブサワ・コウ

数々のコーエー・タイトルをプロデュースしてきた幻のクリエイター。近年は、襟川陽一としての会長職にいそしんでいたが、長年の夢を実現するハードに出会い、自らクリエイティブの最前線に復帰する。

128bitの戦国絵巻

桁違いのハード、PS2との出会い

世界中の何万人ものクリエイターがそうであるように、シブサワ・コウも、今は亡き黒澤明映画の愛好家である。

「『乱』のような壮大な絵巻物語を、いつかゲームの中で再現したかったんです。戦場を駆け抜ける騎馬、その騎馬軍と戦う足軽。それを追う流麗なカメラワーク。すべてをリアルタイムで計算し、描写するようなゲームを作りたかった」

つい最近まで、それは現実的イメージではなかった。マシンパワーが圧倒的に足りなかった。シブサワ・コウは、いつか来るかもしれない夢の時代を待ちながら、最終チェックを行うプロデューサー的業務に専念していた。そのうえ、チェック作業をしていない大半の時間帯は、株式会社コーエー会長・襟川陽一として、企業経営に専念していたのだ。

しかし、夢は唐突に訪れた。彼の元に、プレイステーション2のスペックを示した資料が届いたのである。その瞬間、襟川氏の中で、再びクリエイター、シブサワ・コウが姿を現した。

「ケタを読み間違えたのかと思いました。ポリゴン表字能力だけを比べても、今のプレステの300倍。そしてプレステでは、ポリゴンで表示した戦士たちが1対1で戦う格闘ゲームが実現できている。だから、今度のマシンでは300対300の戦いをリアルタイムで計算できるんですよ！」。なんというシンプルな発想！　しかも、たとえば8万対8万による集団戦となった関ヶ原の戦いでも、画面に映っていない部分を計算だけで処理すれば、画面内では数百人の集団戦をリアルタイムで描写すればいい。プレイヤーは、数万人の戦いを操作するダイナミズムを味わえる、という論理である。なるほど。これは、たしかに黒沢映画のようなスケールを持つゲームである。

まるで子供のような情熱

ところでシブサワ・コウという人物は、長い間、架空の存在なのではないかと思われていた。コーエーがSLGを製作するときに付けられるブランド名、あるいは屋号のようなものではないかと囁かれていた。実在したとしても、ゲーム開発者ではないのではないかと噂されていた。

だから、シブサワ・コウが本物のクリエイターであることを示すため、その略歴を記しておこう。最初に手がけたゲームは『川中島の合戦』。これはほぼ1人で組み上げたそうだ。その後、コーエーの代名詞となった『信長の野望』や『三國志』シリーズなどをプロデュース。その後、会長職に退いてからも、コーエーSLGの最終チェックは欠かしていない。「戦争モノが好きと言うより、歴史自体が好きなんです。日本史も世界史もどっちも。とくに激動の時代が好きです。個性の強い魅力的な人物というのは、激動の、戦国時代に出てくる。男だったら、やはりそっちのほうに惹かれますよね」。インタビューの場となった応接室には、戦場・合戦をモチーフとした墨絵がズラリ。シブサワ・コウの戦国時代フリークの片鱗がうかがえる。企業経営者に対していささか失礼ながら、すごく子供っぽい人なのかもしれないと感じた。だから

こそ『決戦』の発表会において、「こんにちは、シブサワ・コウです」と、20年間隠しつづけてきた正体を、いともあっけなく明かしてしまったのだろう。それは秀作シミュレーションタイトルを安定供給するコーエーのイメージを払拭するためのパフォーマンスだったのかもしれない。しかし、ながらくの秘密を予告もなく明かすという行為に、シブサワ・コウの茶目っ気を感じずにはいられないのだ。

16年ぶりの陣頭指揮 その名采配やいかに!?

「このゲームだけは、自分で作りたいんです。まわりから止められても、『決戦』だけは、なにがなんでも作る気でした。でも勝算はないです（笑）。シミュレーションとアクションの二つの要素が入っているゲームだから、売れるかどうか計算できない。今まで出してきたSLGは、お客様の声を聞きながら作っていたから、確実なヒットが予想できていた。今回は、本当に僕自身が“決戦”している気持ちです」

ビジネスを考えれば、若手スタッフに任せたほうがいい、という理屈は正しい。経営者・襟川氏ならば、そう考えたかもしれない。しかしプレステ２のスペック表が届いた瞬間、襟川氏は消えている。子供のようにピュアなまなざしを持ったクリエイター、シブサワ・コウが登場してしまった。もう、誰も止められない。

決戦に挑むシブサワ氏は、黒澤明の戦国映画の大将のように、自ら最前線に立ち、陣頭指揮を取る。もちろん彼が動かすのは、ゲームの中に再現される騎馬であり、鉄砲隊であり、足軽たちである。クリエイターとしては16年振りの現場復帰だ。飛躍的に優れたマシンを見て、現場に戻ってきたシブサワ・コウ。楽しそうに取材を受ける彼の笑顔を見て、ふと、蛇足ながら聞きたくなった。もし彼が、スペックをまったく気にしなくていいくらいのすごいマシンを手に入れたとしたら、どんなゲームを望むのだろうか？　「今、チェスの世界チャンピオンを負かし続けているディープブルーみたいなコンピュータが、ゲーム機の中に入って、人間と互角に戦ってくれる。そういう風になると面白そうですね」。それは、つまり最強のアルゴリズムというイメージなのだろうか？

「というよりも、そこに人間を“感じさせる”ってイメージですね」

限りなく人間の思考に近いモノが、ゲーム機の中に盛り込まれる。そんな世界を、シブサワ・コウはさらなる夢として抱いている。

『決戦』開発データ

開発期間
6ヵ月（99年9月現在）
開発スタッフ
約70名
主な開発環境
未公開

ゲーム解説

コーエーの歴史シミュレーションのノウハウと、プレイステーション２のハイスペックが結実したリアルタイム合戦SLG。関ヶ原の合戦を皮切りに、東軍もしくは西軍の総大将となって数々の戦場で勝利を目指していく。

ゲームの特徴は、何百人もの騎馬武者、足軽などを指揮して戦うエージェント技術。部隊をひとつの群れとして制御し、状況に応じた判断力と行動規則で兵士1人1人が動いてくれる。もちろん、命令を出すのはプレイヤー自身。音楽にNHK大河ドラマ『秀吉』の小六禮次郎氏、演出アドバイザーにNHKスペシャル『アインシュタインロマン』などの片岡敬司氏を起用し、演出面にも注力している。

©KOEI Co.,Ltd

Publisher：エレクトロニック・アーツ・スクウェア㈱
Developer：ORIGIN
Platform：PC CD-ROM
Release date：UO：99年10月1日／IX：99年冬
Price：UO：5800円／IX：8800円

取材・文：横井祐介
撮影：長尾 迪

ロード ブリティッシュ

リチャード.A.ギャリオットインタビュー

ロードの次なる覇権とは

世界で最も著名なRPGのひとつである『ウルティマ』。1999年、『ウルティマ』は生誕20周年という輝かしい記録を達成した。と同時に、最新作『ウルティマIX：アセンション』によって正伝は完結、というファンにとっては複雑な気持ちを抱かずにはいられない年とも言える。そこで『ウルティマ』シリーズの生みの親であるリチャード・ギャリオット氏に、彼自身の現在の心境、『ウルティマ』のこれからの展望などについて問いかけてみた。

――『ウルティマオンライン（以下UO）』でリチャード氏が表現したかったこととは？　根本的な部分を聞かせてください。

リチャード（以下R）：優れたストーリー・テラーとテーブルを囲み、紙上でRPGを楽しむ。私はそれをコンピュータで実現したいと思い、ずっとRPGを作ってきました。その夢はインターネットの登場でやっと実現した。大量のマルチプレイに対応する世界を創ることは私たちのチームにとって長年の夢であり、やっと実現できたんです。発売当初は売れても数千本で、1年程度しか保たないかもしれないと思っていました。ところが、発売後今日に至るまで『UO』は毎月順調に売れ続けている。これは嬉しい驚きであると同時に、『UO』は今後もずっと生き続けるという確信も得られました。今後『セカンド・エイジ』のような大胆なアップデートは未定ですが、新しいフィーチャーは必ず作るでしょう。

――『ウルティマIX（以下IX）』で表現したかったことは何ですか？　また、シリーズ完結にいたっての感慨なども聞かせてください。

R：『IX』で目指したのは私がとくに気にいっている過去の2タイトルをさらに進化させること。『ウルティマIV』よりもっと人の心を動かす叙事詩的なストーリーに、『ウルティマVII』よりもっと素晴らしいインタラクティブな世界を創りたい、と。この二点を実現すれば、間違いなく優れたゲームになるでしょう。それにこのゲームのクオリティは、ユーザーを待たせるだけの価値を備えていると確信しています。

シリーズ完結については……御想像の通り、寂しさを感じています。私にとって『ウルティマ』は特別です。このゲームのために会社やユーザーたちに長年にわたってサポートしてもらい、おかげで無事に市場に送り続けてこれた。それに私もユーザーたちと同様、『ウルティマ』をプレイしながら大人になりましたから。ただ、私にとって『ウルティマ』はゲーム制作の原点に戻れる唯一のメジャー・シリーズです。だから、正伝が完結してもオンラインの分野で『ウルティマ』を続けていくでしょう。

――『IX』後のプロジェクトについて聞かせてください。

R：私は『IX』の次のゲームに着手したところです。コードネームは『X（テン）』。『X』は全く新しい世界における全く新しいフィクションですが、スピリット的には『ウルティマIX』の続編です。だから『X』なのです。『X』は「テレプレゼンス」というコンセプトに基づいたゲームになるでしょう。「テレプレゼンス」というのは、プレイヤーがあたかもその場に身をおいているような「臨場感」を仮想世界に持ち込むこと。ゲームの舞台は今のところ、近未来の肉体感覚溢れる大人の仮想の遊び場、という設定です。ただ今はまだ詳しくは話せない。二、三ヵ月後にもう一度訊ねてください。

正伝は終わっても『ウルティマ』は終わらない。『UO』という形をとって生き続ける、そういうことなのだろうか。そして早くも告げられた次回作『X』の構想。これからも彼から目が離せそうにない。

ロード・ブリティッシュが日本のシャードに来た時の様子。多くのユーザーがその姿を一目見ようと詰めかけた。

©1999 ORIGIN Systems, Inc.

◆プロフィール

リチャード.A.ギャリオット

ご存じ『ウルティマ』シリーズを作った偉い人。本名より有名なロード・ブリティッシュとはリチャード氏の別名であり、彼が創造したブリタニア世界の統治者の名前だ。実際にゲームにも重要人物として登場している。

ウルティマ開発データ

開発期間

1979年、『ウルティマ』の基本となる『Akalubeth』を制作。以来『ウルティマ』シリーズは多くの言語、プラットフォームで発売され、今回の完結編『ウルティマ IX：アセンション』に至るまで制作され続けてきた。

主な開発環境

ハード-PC

ゲーム解説

ウルティマオンライン　ザ・セカンドエイジ

インターネット上に設置されたブリタニアの世界で、実に3000人ものプレイヤーが同時に参加できるという驚異のRPG。世界中で13万人ものアクティブユーザー（その1／4は日本人ユーザー）が日夜、冒険を楽しんでいる。

ウルティマIX：アセンション

ロード・ブリティッシュの統治する世界ブリタニアを舞台に、8つの徳、悪徳を巡る冒険が繰り広げられる超大作RPG最終作。『IX』では主人公アバタールの自己実現とブリタニア世界の自立がテーマになっている。

Publisher：株式会社セガ・エンタープライゼス
Developer：株式会社セガ・エンタープライゼス
Platform：業務用（セガNAOMI基板）
Release date：稼動中

取材・文：志田英邦
撮影：中島正之
（アンヴィル）

株式会社セガ・エンタープライゼス
第二ソフト研究開発部 課長代理
『OUTTRIGGER』ディレクター

片岡 洋インタビュー

◆プロフィール
片岡 洋

第二ソフト研究開発部プランニングセクション。代表作は『ファイティングバイパーズ』シリーズ。プレイヤーが美学を追求できるような、懐の広いゲームを作っている。

バック・トゥ・ザ・ベーシック
対戦型3Dシューティングの
『バーチャファイター』を目指して

『ファイティングバイパーズ』シリーズで「魅せる対戦格闘ゲーム」を作り上げた片岡洋氏とソフト二研。彼らが手がける新作は、なんと『DOOM』や『QUAKE』を彷彿とさせる、対戦型の3Dシューティングだった。アーケードゲームで、この手の3Dシューティングは珍しい。この新しいトライアルで彼らは何を目指しているのか。ユーザーにどんな快感を届けてくれるのか。チームリーダーの片岡洋氏に迫る。

『アウトトリガー』は『バーチャファイター』である

――これまでソフト二研は数々の対戦格闘ゲームをリリースしてきましたね。しかし、この『アウトトリガー』は全く違うゲームのようです。一体、これはどんなゲームなのですか。

片岡：『アウトトリガー』は「撃つゲーム」。この一言につきます。とにかく相手を見つけたら、撃つ。そのシンプルでベーシックな快感を突きつめた対戦ゲームです。

――『アウトトリガー』のゲームスタイルはPCで流行っている『DOOM』や『QUAKE』に非常に近い感じをうけますね。

片岡：スタッフも、僕も、『DOOM』や『QUAKE』にはどっぷりとハマっていたんです。これらのゲームってルールがすごくシンプルですよね。とにかく敵を見たら撃てばいい。しかも、ルールがシンプルな上に、敵の動きを読むという心理的な駆け引きもある。まさしく、かくれんぼや鬼ごっこの延長のような楽しさがあるわけです。その面白さに強く惹かれたのがきっかけですね。

――この手のゲームってこれまで、アーケードにはなかったですよね。

片岡：確かにそうですね。だから、『アウトトリガー』は、非常にベーシックなモノを完成させることが目標です。今回の開発テーマはずばり、『バーチャファイター（VF）』の１作目のような作品を作ること。『VF』の１作目はすごくシンプルでしたよね。それだけに快感や面白さがわかりやすかった。あれがあったから、ポリゴンの対戦格闘ゲームは『ソウルキャリバー』にまで到達できたのです。僕らは『アウトトリガー』で対戦シューティングゲームのベーシック（基本）を作りたい。だから、ストーリーや複雑なルールには極力目をつぶって、とにかくシンプルさを目指しています。それでゲームセンターに出た後でユーザーがどんな風に遊んでくれるのか。それを見極めたい、と思っています。

アイボールとトリガー付きレバーが実現する、プレイヤーの美学

――『アウトトリガー』は、トラックボール（通称：アイボール）とレバーという、シューティングゲームにしてはかなり珍しい操作系を持っています。一見難しそうなシステムに思えますが、なぜこれを採用したのですか。

片岡：弾が飛んできたのを避けながら撃つとか、走りながら銃を横に乱射するとか、そういうアクションをしてみたかったんです。だから銃と移動が両立できる操作系が必要だった。しかも、それを感覚的に操作できないといけない。そのためにいろいろな操作系を試しました。結局、トラックボールが一番感覚的だったわけです。手で撫でれば、視点がぐりぐりと動くのですから。トラックボールで上下左右に視点を動かしながら、レバーを倒せば、走っている方向とは別の方向に銃を撃つことができるようになったんです。

――なるほど。僕はかつて、片岡さんの手がけた『ファイティングバイパーズ（FV）』をプレイしたときに、これはプレイヤー自身の戦いの美学を表現できるゲームだな、と思ったことがあります。たとえば、わざと鎧（アーマー）を脱いで、素肌を見せながら、相手に勝つというプレイができる。そんなプレイヤー自身の美学を『アウトトリガー』でも追求できそうですね。

片岡：この操作系を使えば、いろいろなことができます。例えば、敵の周囲をぐるりと走り回ることもできるし、相手の前でアイボールを回して、バレリーナのようにクルクル回転することもできる。プレイヤー次第でいろんなアクションができるんです。もちろん、戦術面でも、忍者のように隠れてこっそり狙ったり、相手の背後から忍び寄ったり、さまざまな戦い方もできるので、いろいろな遊び方が生まれるといいな、と思っています。

――ゲームセンターでスーパープレイヤーが登場しそうですね。

片岡：上手い人は相手の動きが読めるようになりますからね。まるで画面から消えたような動きができるプレイヤーも開発スタッフの中にいますよ。そのプレイを客観視点で見ていると、面白いんですよ。人間の動きじゃないですからね、あれは！

――今回、ゲームセンターでは多人数プレイができるように新しいリンクシステムを使っているそうですね。

片岡：格闘ゲームで、ネットワークを使用するのは意外と簡単なんです。操作と情報が限定されていますから。でも、今回は画面中に弾が飛んでいますよね。マシンガンを100発撃ったら、100発の情報をすべての筐体が共有しないといけないわけです。実は、これがものすごく難しいことだった。まあ、なんとか最大4人同時プレイまで実現しました。

――最新技術を使っているとはいえ、このゲームがドリームキャストに移植されたり、ゲームセンターでタッグを組みながら遊べたら最高でしょうね。

片岡：無事に流行って定着したら、8人対戦版や、タッグマッチ版、ドリームキャスト版も考えたいですね。まずは『VF』になれるかどうか。それが楽しみです。

ゲーム解説

最大4人で対戦できる、3D対戦型シューティングゲーム。コロシアムから高低差がある迷路タイプまで、様々なバトルフィールドを選択して、時間制限ありのバトルロイヤル方式で戦う。まるでサバイバルゲームのような緊張感と、香港映画ばりの派手な銃撃戦が楽しめるゲームだ。相手の弾がヒットするとダウン。ダウンしたプレイヤーはメダルを放つ。そのメダルを取り合い、合計点で勝者を競う。視点はトラックボール（アイボール）、移動と武器の発射／切り替えをレバーで操作する。ひとりプレイは、対戦訓練用のミッションクリア型ゲームとなる。また、プレイモードには視点を上下左右に動かすことができる上級者向けと視点を左右だけに動かせるビギナーモードがある。

『OUTTRIGGER』 開発データ	◆開発期間：19ヵ月　◆開発スタッフ：未公開 ◆主な開発環境：未公開

©SEGA 1999

Making Now!

Publisher：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
Developer：株式会社スリースピリッツ
Platform：プレイステーション
Release date：発売中
Price：3800円

取材・文：
軽部裕介（GW!）
撮影：中島正之
（アンヴィル）

PAQA パクア™

株式会社スリースピリッツ　代表取締役
『PAQA』ディレクター

小霜 和也インタビュー

PAQAがこんなにも人を傷つけるワケ

「いくぜ、100万台」以来の一連のプレイステーション広告をはじめ、多くの傑作CMを産み出したクリエイター小霜和也。彼が初めて制作したゲーム『PAQA』は一見、これまでのコミュニケーションゲームとなんら変わらない作品のように思える。だが、そこにはゲーム業界内部の人間では気付かなかった新しいエッセンスが詰め込まれている。「これはゲームではない」というコピーがつけられた、『PAQA』というゲームの真意とは？

◆プロフィール
小霜 和也

1962年生まれ。東京大学法学部卒業後、86年博報堂入社。98年に独立し、企画会社「スリースピリッツ」を設立。プレイステーション立ち上げ時より、SCE広告全般のコンセプトワークを担う。

ーまず、そもそもどんなことを考えて、この『PAQA』を作ったんですか？

小霜：ゲームの中の世界では、いくら人を殺しても平気でしょ。基本的にゲームの世界の外側にいるプレイヤーがそのことで傷ついたり、痛みを感じたりすることはなかったはずなんです。あくまでそれはゲームの中のことで、現実の自分には何も影響しないわけですから。つまりRPGにせよシミュレーションにせよ、ゲームをしているプレイヤーの視点って神の視点なんだと思います。ゲームの世界の中では何をするのもプレイヤーの気持ちひとつ。プレイヤーは、ゲームの世界からは何の影響も受けないちょっと高いところから、ゲームの世界を見下ろしているんですね。でも、コイツ（『PAQA』）とは対等の関係なんです。絶対コイツを見下ろすことなんてできない。こういう、これまでとは違った方向性のものを、僕はやってみたかったんです。

ー「これまでとは違う方向性」とは、具体的にどんなことなんでしょう？

小霜：この『PAQA』には「画面」という概念がありません。テレビゲームというと必ずモニター画面が必要なわけですよね。ゲームの世界がモニタ画面に映し出されて、それをテレビの前のプレイヤーが体験する。携帯ゲーム機でも画面が小さいだけで、構造は同じです。でも、この『PAQA』ではポケットステーションの液晶画面を「画面」ではなく、キャラクターの「顔」という設定にしています。つまり現実の世界にこういう存在がいる、と。これまで画面の中にあったフィクションが、現実の側に飛び出してきて混ざりあっている、というのが『PAQA』と他のゲームとの一番大きな違いだと思います。

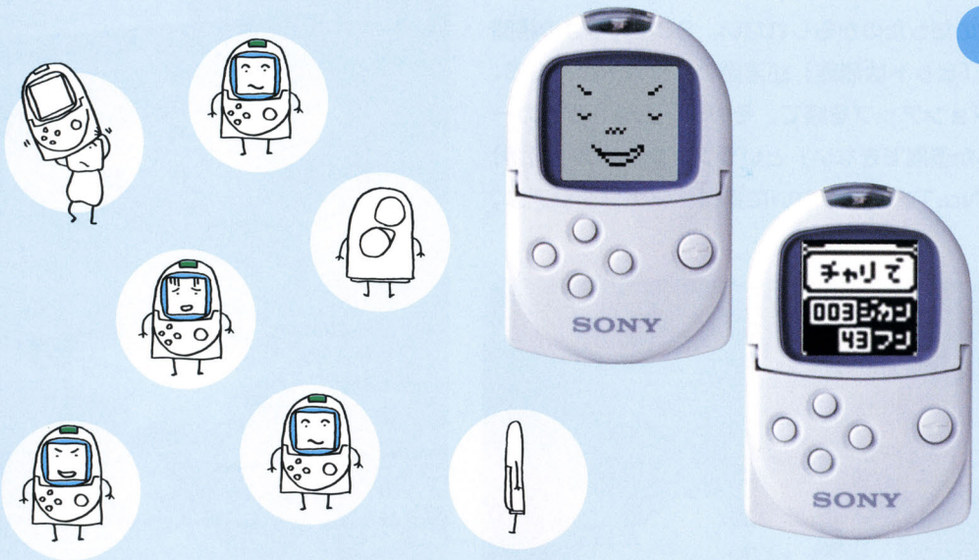
コイツは現実の世界にいるプレイヤーのことをだんだんと知っていきます。プレイヤーをいろいろ覚えていって、その人に例えば「お前、太ってるからダイエットしろよ」とか言ってき

たりする。そうするとみんな「不愉快だ」とか「コノヤロー」とか怒るんです。でも、そこにはプレイヤーとコイツのダイレクトな関係性というものが生まれている。ここに現実とフィクションの一体感が出てきます。僕がやりたかったことはこういうことなんです。プレイした後に何も残らないゲームではなくて、コイツと関わったことで、その人の何かが変わってくる。「ダイエットしろよ」って言われたら確かにカチンとくるかもしれないけれども、でもそれが心のどこかにひっかかっていて、いつの日かダイエットしてくれればいいんです。僕は結果的にプレイヤーの心に何かを残したいんですよ。

ーそのことは広告制作にも通じるものがあると思うんですが、小霜さんは「人の心を動かす」ということをどう捉えているんでしょう？

小霜：心が動かされる時というのは、その作り手の「天才性」に動かされるんじゃないかと思っています。自分では想像もできない世界を見せられたり、気がつかなかった視点に気づかされたり。新しい才能に触れたとき、人はワクワクするものだと思います。ゲームで言えばどうでしょう？　心動かされるものって少ないですよね。ひまつぶしだと思えば心動かす必要もないですけれど、それで成り立ってる構造はこわい気がします。僕は昔『ポピュラス』や『SimCity』に作り手の「天才性」を感じ取り、心動かされました。一方では『バイオハザード』も好きです。あれは心が動くというよりは射精のようなもので、その時の快感があればいいということになるんでしょうけども、やはりあの世界観の作り方に何か「ひらめき」のようなものが感じ取れました。だから好きなんでしょうね。

ー小霜さんは、そのように１ユーザーとしてゲームに触れてきて、また仕事でもゲームに深く関わってきたわけですが、ゲーム業界の今後をどう見ていますか？



ゲーム解説

ハンペン星からやってきた宇宙人・PAQAと、会話して仲良くなっていくコミュニケーション・ゲーム。ポケットステーションをそのままキャラクターに見立て、現実の世界にいる友達のようにPAQAと接することができる。が、この宇宙人はかなりの曲者。性格は最悪で、口も非常に悪い。付き合うにはそれなりの覚悟が必要な存在だが、そのぶん親しくなった時はまさに「マブダチ」の感覚。コイツと一緒にいることで普段の生活が面白くなることも、コイツの言葉に勇気づけられたりすることもあるかもしれない。また、このゲームにはポケステの性能をフルに引き出したツールモードも搭載。役に立ちそうな立たなさそうな機能を楽しむこともできる。

小霜：ゲーム業界は、今のままだと衰退していくでしょう。文化的側面で言えば、テレビと非常に似た道をたどると思います。テレビが視聴率至上主義でトレンディドラマとバラエティだけの文化になってしまったように、今のゲーム業界も売上げ至上主義で、わかりきったものだけの文化になってしまう気がする。要するに陳腐化、低俗化と言うことですね。プレステのソフトは何千ものタイトルがありますが、おもしろさの種類として考えると２種類か３種類ぐらいしかない。現状はすでに新しいおもしろさに対して不寛容になっています。だから今後、ゲーム文化の低俗化を避けるためには、新しいおもしろさにもっと寛容なゲーム業界であってほしいと思うんです。

ゲームという文化の発展には、これからは教育的側面が大事になってくると思います。RPGは「努力すれば必ず強くなる」「強くなれば必ず問題は解決される」「世の中には、最終的に大きな問題が一つだけある」そんなことを子供たちに教えています。それは矛盾のない世界です。現実世界で生きる能力は、様々な矛盾をどううまくこなしていくかという能力ですから、RPGに育てられた子供は現実世界に太刀打ちできません。そういったネガティヴな文化である以上、ゲームは陽の当たる場所には出ていけないでしょう。子供にどれだけ「売れるか」ではなく、どれだけ「いい影響を与えるか」というふうに、制作者がアタマを切り替えなければいけない時期に来ていると思います。

そういった意味も含めて、僕はゲーム業界の方とはちょっと違う出発点からゲームを作ってはいけないだろうかと考えています。いろいろな価値観があったほうがゲーム業界全体としても楽しいはずじゃないですか。これまで違う角度から見てきた視点で、自分なりのコンセプトというものを提示していきたいなと思うんです。

PAQA 開発データ

◆開発期間：12ヵ月　◆開発スタッフ：７人
◆主な開発環境：DELL OptiPlex GXa × 2 、DIGITAL PC 5000 × 3 、Power Macintosh G3、GATEWAY P5-200

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

Publisher：株式会社セガ・エンタープライゼス
Developer：株式会社セガ・エンタープライゼス
Platform：業務用（セガNAOMI基板）
Release date：稼動中

取材・文：野安ゆきお
撮影：中島正之（アンヴィル）

株式会社セガ・エンタープライゼス
第四ソフト 研究開発部 副部長
『バーチャストライカー2 ver. 2000』プロデューサー

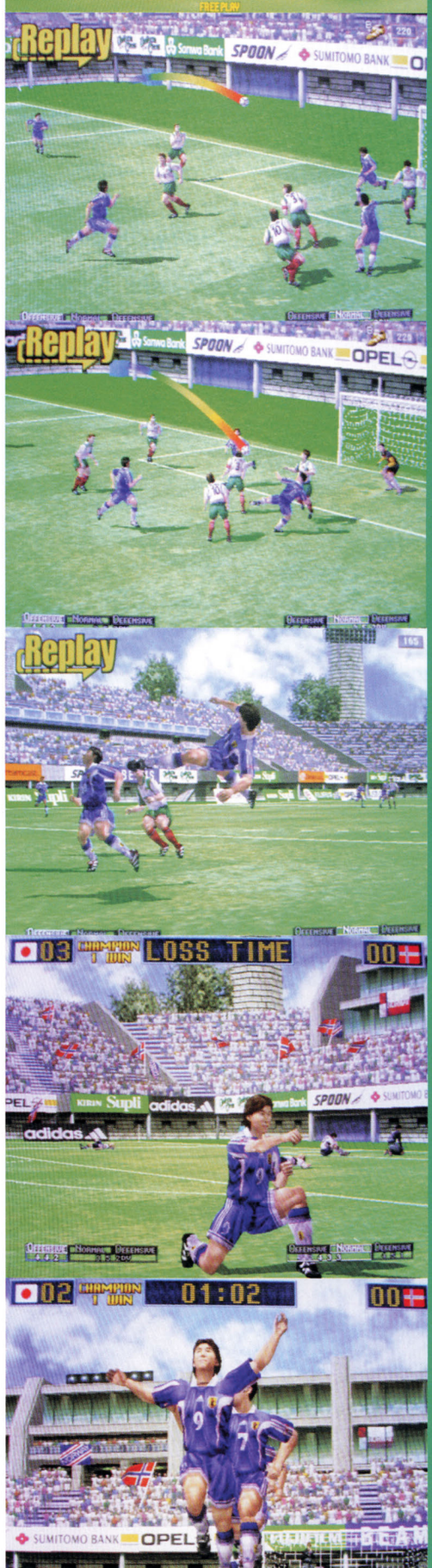
三船 敏インタビュー

常識を超えてファンタジアを獲得したストライカー

日本代表が、ブラジル代表に挑むようなものだったのかもしれない。90年代半ばの格闘ゲーム絶頂期。完全なるアウエイの地に、「ヒットは無理」が常識のサッカーゲームで、彼は勝負を挑んだ。しかし何度かのバージョンアップを経て、そのゲームは、サッカーという名のスポーツが有する「何が起こるか予期できない」というファンタジア（奇跡）を成し遂げる。1998年、それは稼働率No.1の座を、ついに獲得。ファンタジアは、最新作へと引きつがれていく。

◆プロフィール
三船 敏

株式会社セガ・エンタープライゼス　第四ソフト研究開発部副部長。『バーチャストライカー』シリーズプロデューサー。AM2研最古参メンバーとして、『アフターバーナー』など数多くの体感ゲームの開発に携わっている。



ボールを蹴る気持ち良さを追求

本当のサッカー、まともにやってたのは3、4年くらい前までかな。あとは、フットサルくらい。忙しくなってきて。もう負けても楽しければいいや、というレベルでしかやってません。

好きなチームはジェフ。もともと古河好きだったんで。あと中西選手好きなんですよ。Jリーグが開幕した頃、たまたま見に行った試合でものすごいシュートを見て。半分まぐれだと思うんですけど、ドライブシュート決めたんですよ。25〜30メーターくらい、後ろに戻ってきたボールをドカンと。それからですね、ずっと注目するようになりました。

海外では、特別に好きなチームはないですけど、セリエ見たりするのは好きです。どんなカードを見てもあっという間に終わるんですよね。どこの試合見ても面白くて。

でも『2000』出す頃までは本当忙しくて、今年何年かぶりにテレビでさえキリンカップ見れなかったんですよね。しかも家帰ってテレビの録画予約する時間もなくて。ああ、今日なんだよなぁ、とか思いながら仕事してました。

もっとも、ぼくがサッカーやってるの知っていたから、会社もサッカーゲーム作れ、ということになったんですけれど。

1作目を作るとき最初に考えたのは、実際にボールを蹴ったときの「あ、なんか気持ちいい」って感覚や、ドリブルで切り返したときの感覚とか。人間が普通にできそうなことを、いかに普通にできるか、そういうことですね。サッカーって、初心者でも試合で何回かボール蹴ったりできるし、そのときの気持ちよさをゲームで表現したかった。

チーム戦術という考え方は、そんなに力入れてやってないんですよ。本当のチーム戦術って何？　グループ戦術と個人戦術は何？　って聞かれて、答えられる人って、日本にはまだ少ないと思うんです。『バーチャストライカー』では、個人戦術やグループ戦術、そのへんのところを見直したり底上げして、最後にチーム戦術をちょびっと作るという感じにしています。

ゲーム作りはコーチングと同じ

「バーチャストライカー」って、ちょっと変なプログラムなんです。たとえば、パスが出た瞬間に、この人が絶対にこういう動きでこのボールをコントロールできるっていうのを決めてない。そういうゲームを作ろうと思えばできるんですけど、そうすると、うまい人は次の展開がすべて読めるようになってしまって、偶然性であるとか、もう一度再現しようと思ってもできないという、サッカーならではの面白さがなくなってきちゃう。

じゃあどうやってるのかというと、たとえばディフェンスの位置がちょっと違うだけでその後の状況が変わってしまったりとか、そういうプログラムになっている。

パスが通らなかった原因を求めて辿っていくと、相手がボール持って攻めてくるときの、敵ＦＷへのマークの間隔が適確じゃなかったとか、この状況だったら体の向きがもう少しこうじゃなきゃだめだとか、そんな些細なことが積もり積もって、ボール奪って攻めてみてパスを繋いでラストパスを出すとき、それが通らない原因になってたりする。

だからバージョンアップするときは、ラストパスを修正しようと思ったら、根本的な問題からさかのぼって、そこから全部修正していくことになるんです。膨大な時間をかけても、全体として薄皮一枚だけレベルアップしたようになるんですよ。

そうですね。本当にサッカーのコーチしてるみたいな感じです。基本を組み合わせて、結果としてチーム戦術になるようにプログラムを作ってます。

試合を読める人が有利なゲーム

1作目を作ったときは、まさかサッカーゲームがアーケードで人気になるなんて、まったく思ってなかった。当時は『バーチャファイター2』絶頂期でしたから、本当にサッカー知ってる人だけじゃなく、手先が器用だからうまくできるわけじゃないゲームを狙いました。

パス出すにしても足が合ってなければ、その足が来るまでにタイムラグがあったりとか、操作がいくら早くても駄目。それよりは自分のチームの状況をよくつかむほうがいいんです。次に何しようか、1手先2手先3手先、だんだん先が読めるようになった人が有利に進められるもの。指先ではなく、読む力で勝つゲームですね。

カメラアングルも、テレビ放送の感覚じゃなく、シーンごとに調整しています。長時間ドリブルすると、カメラが接近して視野が狭くなったり、パスを回してると引いた状態に保たれる。余裕なくプレイしてたり、次のプレイをボール受けてから考えてたりすると、相手のプレッシャーがきつくなるんです。レーダーをチラチラ見るのが、実際のサッカーでいう、いつルックアップするかに相当します。そこがわかってくると、操作がへたでもカバーできるようになってるんです。

バーチャストライカー2 ver. 2000 開発データ

◆開発期間：未公開
◆開発スタッフ：未公開
◆主な開発環境：未公開

©SEGA 1994,1999

ゲーム解説

気になるドリームキャスト版は、現在稼動している『バーチャストライカー2 ver.2000』ベースに作られることになる。まったく同じものになるのか、バージョンアップが行われるかどうかは検討中とのことだった。通信対戦に関しては、物理的には実現可能なのだが、現実に取り入れるかどうかはまったくの未定。もともと『バーチャストライカー』シリーズは、２Ｐ対戦のときも、１枚の基盤から両方のモニタに同じ映像を表示しているだけであり、つまり家庭用ゲーム機から２つのモニターに同じ画面を表示しているようなもの。だからドリームキャスト版でも、２Ｐ対戦のための特別なモード（たとえば画面分割など）の開発は必要ないわけだが、通信に対応したゲームにするのはゼロからの挑戦となり、膨大な労力が必要になるらしい。通信対応させるために膨大な開発期間を取るか、通信はできないけれど早くリリースするか。時間とクォリティーのせめぎあいが行われている最中なのである。

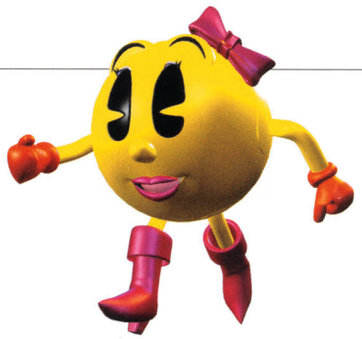
Making Now!

PAC-MAN WORLD 20th ANNIVERSARY
パックマンワールド 20th アニバーサリー

Publisher：株式会社ナムコ
Developer：株式会社ナムコ
Platform：プレイステーション
Release date：99年11月2日
Price：4800円

構成・文：櫛田理子

ニュースタンダードの誕生



1980年に産声をあげて以来、ナムコ社の、そしてビデオゲームのシンボルとして、世界中で親しまれてきたパックマン。カレとそのデビュー作は、今年で生誕20周年を迎え、それを記念するソフトが発売されるという。ところが、それを手掛けたのが米国のナムコホームテック社で、しかも3Dアクション仕立てと聞くと、なんだかパックマンがパックマンでなくなっちゃってるような気もしてくる!? 果たして、そこには20年来の思い入れが込められているのだろうか？ それとも、まったく新しいモノの創造が目指されたのだろうか？ そこらへんを聞き出すべく、開発スタッフにメールインタビューを試みた。

回答者：ブライアン・リーク（プロデューサー）&ジョーイ・ヘッデン（プログラマー）

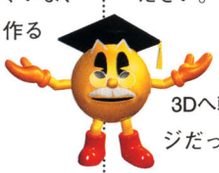
――オリジナル版の誕生から20年。『TEAM PAC』のなかには、元祖『パックマン』を遊んだことのないスタッフもいらしたのでは？

ブライアン：全員、オリジナル版で遊んだ経験を持ってるよ。そうでなければ、このプロジェクトのスタッフとして雇わなかっただろう。

――オリジナル版を遊んだみなさんが、いま、こうして生誕20周年を記念する続編を作ることになった運命について、思いをめぐらせてみてください。

ブライアン：このプロジェクトに参加し、パックマンの運命や未来を作るチャンスを得られたのは、とても名誉なことだった。もちろん、『パックマン』という、ビデオゲームのシンボル的作品に取り組むと考えるだけで、すごいプレッシャーだったよ。だから、あまり考えすぎないようにしたんだ。

――クラシックゲームの代表選手的存在を、現代を代表するハードウェアで復活させるにあたり、工夫した点や苦労した点などを教えてください。



ジョーイ：いままで2Dだったものを3Dへ転換するのは、とても大きなチャレンジだった。でもボクは、Commodore64用『Star Glider』の製作にたずさわって以来、15年間も3Dゲームに取り組んでいるから、自信はあったんだ。『パックマンワールド』を作るにあたって、ボクらはさまざまな技術やアイデアを試した。例えば“クエストモード”には、パックマンが走った分だけ動く床や、大ジャンプをサポートしてくれる仕掛けなんかが登場する。コレらは、パックマンが生きていく新たな3Dの世界を表現するために欠かせないアイデアだった。もし、プレイステーションというハードがこの世になかったら、そういう表現は不可能だったよ。こうして時代もハードウェアも変わったけど、パックマンが相変わらず暴力的なキャラクターでないことを、ボクらは誇りにしてい

TEAM PAC

NHIことナムコホームテック社（米国）の、『パックマンワールド』開発スタッフ

上列左から、**スコット・ロジャーズ**（企画）、**ジョーイ・ヘッデン**（プログラマー）、**マーティン・キャメロン**（グラフィック）、**ブライアン・スクーア**（プロデューサー）、**ケン・マコール**（グラフィック兼企画）、**ヴィンス・ジョリィ**（グラフィック）、**ハーディ・レベル**（企画）、**ニール・ストラッドウィック**（グラフィック）、**ジェシィ・テイラー**（開発副部長）、**マイク・マクロクリン**（グラフィック）。前列左から、**ギル・コルゲート**（プログラマー）、**モンティ・ケイン**（グラフィック）、**ブライアン・リーク**（プロデューサー）、**ローマン・シャーンバーグ**（プログラマー）。

©1980 1999 NAMCO LTD.
※画面は米国版のものです。

るんだ。カレは銃を持ち歩かないからね。カレが望むのは、食べることだけなんだ！

――リメイク版の“メイズモード”はもちろん、3Dアクションの“クエストモード”にもフルーツターゲットや効果音など、オリジナル版を思い起こさせる要素がたくさんちりばめられていますが、これらはオリジナル版の思い出を反映させたものなのでしょうか？

ブライアン：今年のE3にこのゲームを出展したとき、フルーツターゲットやオリジナル版のサウンドが、ものすごくウケたんだ。ただ、僕らには当初から心配していたことがあった。オリジナル版の要素を数多く取り入れることで、ノスタルジィに頼っているような印象を与えるんじゃないかってこと。だからボクらは、E3での反応を見たあとも、ただの懐古趣味的なデザインにならないよう、とても気を使ったんだ。ところで、ボクはゴーストにとくに力を入れた。ゴーストの動きがランダムじゃないってことに気づいたかな？　オリジナル版のように、各ゴーストがそれぞれ独特の動きをするんだ。たとえば、赤いクライドはいやなヤツで、必ず先頭に立ってパックマンを攻撃してくるのさ。

ジョーイ：“メイズモード”の3D迷路には、ボクらが遊んだオリジナル版の記憶を反映している。“メイズモード”は、3Dで20年前と同じ体験をしようという試みでもあるんだ。それから、オリジナル版のゴーストのルックスや質感を再現するために、ボクらは何度もゴーストをデザインし直したね。と、思い出はたくさん反映させたけど、ボクらはオリジナル版のレプリカ、クローンを作ろうとしていたワケじゃないぜ。

――逆に、パックマンの新世紀を拓くべく採用された、斬新なアイデアや要素などはありますか？

ジョーイ：新しい要素の鍵は、パックマン自身だった。パックマンというキャラクターを3D世界で表現するために、カレの流れるような自然な動きを完成させることは、ボクにとって大きな挑戦だったんだ。また、パックマンに新しい動き――泳ぐとか飛び跳ねるとか転がるといったアクションをさせるチャンスもあったんだよ。新しいといえば、パックマンの敵となっているモンスター、あれはかなり自由に創ることができた。そういう点で、ボクらが持ってた新しいアイデアをみんなに見せることができたと思うよ。

――今回、没になってしまったアイデアなどはありますか？

ブライアン：パックマンをゴーストに化けさせるという、パワーアップ・アイテムのアイデアがあったんだ。でも、このアイデアは没になった。パックマンがゴーストに化けたところを、うまく表現できなかったからね。

――オリジナルモードはどのようにして製作されたのですか？

ジョーイ：オリジナルモードの製作にあたっては、日本の『パックマン』製作チームに協力してもらったので、感謝しているよ。日本のチームは、オリジナル版『パックマン』のコードを、ボクらに提供してくれたんだ。だから、オリジナル『パックマン』の、極めて完成度の高い移植版を作ることができた。

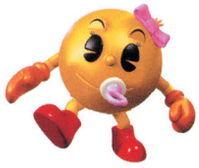
ブライアン：ボクは、これまで発売された『パックマン』を、全部集めようとしてみたんだ。でも、あまりにもたくさんのバージョンがあるので、ちょっと無理だったね。

――20年前に生まれた『パックマン』は、ゲームのスタンダードとなりました。この『パックマンワールド』は、新たなスタンダードとなり得るでしょうか？

ブライアン：20年前の『パックマン』は、男女の別なく、世間に広くアピールしてスタンダードとなった。『パックマン』以降、それを実現できたゲームはひとつもないと思う。でも『パックマンワールド』は、老若男女すべての人々にアピールするゲームだ。つまり、80年代にオリジナルを楽しんだオトナにも、『パックマン』を初めて体験する若い人にもアピールするゲーム、それが『パックマンワールド』なんだ。これはニュースタンダードの誕生と言えると思うよ。

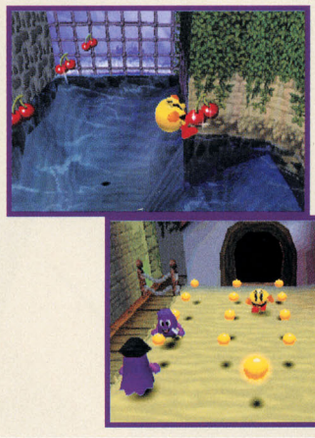
――今後、パックマンというキャラクターを使ってやってみたいことや、作ってみたいゲームのアイデアがあればお聞かせください。

ブライアン&ジョーイ：ボクらは現在、実際にいくつかの新しいアイデアに取り組んでいるところなんだ。だから、今はまだ答えられないよ（笑）。



ゲーム解説

パックマンを操作し、誘拐されたカレの家族を探して、海賊船のなかや宇宙などの６つのステージを冒険する、リアルタイム３Ｄアクションゲーム。ガンダム世代が作り出した新しいガンダムストーリーのように、もはや自分のアイデンティティの一部ともなっているパックマンというモチーフを自由自在に使いこなした、パックマン世代による“新世紀パックマン”の感アリ。そのほか、原点であるアーケード版『パックマン』を忠実に再現した“オリジナルモード”や、迷路を３Ｄ化するなどの現代風リメイクがほどこされた“メイズモード”も収録され、生誕20周年を記念するタイトルの資料的価値やお祭りムードを高めている。



Publisher：株式会社ワープ
Developer：株式会社ワープ
Platform：ドリームキャスト
Release date：99年12月23日
Price：6800円

取材・文：志田 英邦&GW！
撮影：中島正之（アンヴィル）

Dの食卓2

株式会社ワープ
代表取締役社長

飯野 賢治インタビュー

発売日も近づき、『Dの食卓2（以下D2）』に関する情報が様々なゲーム雑誌でボリュームを割いて公開されるようになってきた。が、そんな情報を目にすればするほど、よけいに疑問が膨らんでくる？　はたして『D2』とはいかなるゲームなのか!?

D2、千年期の終わりに伝えたいこと。

◆プロフィール
飯野 賢治

1994年、ワープ設立。『Dの食卓』は80万本のセールスを記録。マルチメディアグランプリ'95で通産大臣賞受賞。続く『エネミーゼロ』、『リアルサウンド～風のリグレット～』も、大きな話題を呼んだ。

「いま見せている『D2』は、全体のほんの10分の1、100分の1にしか過ぎない」飯野賢治は、東京ゲームショウや様々な発言の場で、いつもそのようにコメントしている。つまりは、未だに『D2』の全体像を見せていない。シューティングで、雪山で、ハンティングで、スノーモビルで、植物系のモンスターが襲ってきて……ゲームとしての断片は公表されている。だが、全体を貫くテーマやストーリーは、ひた隠されたまま。ここに、残りの9、もしくは99の本質がある。

「第2千年紀の終わりに、どうしても伝えておきたいメッセージを込めている」というのであれば、発売延期を経て待ち焦がれているファンのために、その一端だけでも語ってもらいたい。今回のインタビューは、ここから始まった。

飯野：20世紀の終わりに語るべき話。まもなくやってくる21世紀に向けて、20世紀の今を感じる話。それが『D2』。たとえば、普通に暮らしていたある日の夜、地球の危機を警告するといった類の特別番組を見た。そんな感じ。自分の周りのいろいろな事柄についての考え方や距離感が変わるような、瞬間。僕は『D2』を通じてそんな瞬間をプレイヤーにもたらせたい、と願っています。

――それはなぜですか？

飯野：97年、D2を作り始めた初期の段階では、ローラとデビッドの愛を軸にしたストーリーでした。モンスターの跋扈する雪山を、苦難のすえ下山する。そんなホラーアドベンチャー。

だけど、そうじゃないだろう、と。98年の春から夏にかけて、脚本をまったく書き直しました。ホテルに何ヵ月もこもって、自分をぎりぎりまで追い詰めて。

そして、ゲームプレイヤーを信じることに決めた。信じたから、今の脚本に書き直すことができた。

――というと？

飯野：ゲームは、プレイヤーの補完作業によってリアリティや感動を生んできました。たとえば、最初の『ドラゴンクエスト』。それはドットで描かれたマップの中を、ドットで描かれた主人公が歩くだけのゲームでした。けれど、プレイヤーは、その映像から非常に豊かなイメージを頭の中で膨らませて、補完しつつ冒険を繰り広げていたわけです。

時代と共にマシンのビット数が上がり、今やドットの隙間を埋めるほど細かく美しいグラフィクスが登場してきました。だったら、かつてドットの隙間を想像力で埋めたように、プレイヤー自身が時間の隙間を埋めたり、空間の隙間を埋めたり、感情の隙間を埋めるようなゲームを作ることはできないか、と考えたわけです。そして、それは今のプレイヤーならば可能なはずだ、と。僕は今のゲームプレイヤーを、そう信じた。

――それで、スケールの大きな話を詰め込むことに決めた？

飯野：それを実現するために、『Dの食卓』で使っていたフラッシュバック（場面の瞬間的な転換を繰り返す手法）を、『D2』でも使っています。

そもそもゲームとプレイヤーの関係性はリアルタイムが基本。だから、ストーリーも世界観も同一の時間軸でしか表現できなかった。たとえば『スーパーマリオ』で地面を走っているとき、表示できるのは中央にマリオがいる画面だけだったわけです。でも、僕は、そこに別の時間を入れたい。マリオが土管に入った瞬間に「その時、彼方で待ち受けるクッパが牙を剥いている」というシーンや「その時、マリオの写真を見て泣いているピーチ姫」のシーンを演出として挿入したい。

今自分がいる場所や時間を中心点に、そこから別の場所、別の時間の情報を与えることで、ゲームの世界を大きく広げることができる。その手法がフラッシュバックです。『D2』では、目覚める前のローラが体験した比較的近い過去、DNAの記憶にまで遡る遠大な過去、そして現在、それぞれ3種類の時間軸の出来事が同時にフラッシュバックします。

――今のゲームユーザーなら、そんな遠大なストーリー展開を受けとめてくれるはずだ、と。

飯野：そうです。『ゼルダの伝説』シリーズや『ドラゴンクエスト』シリーズといったゲームのおかげで、プレイヤーは確実に進歩してきたと思います。宮本茂さんが1画面固定ステージだった『マリオブラザーズ』を、『スーパーマリオブラザーズ』の横スクロールゲームに変えたとき、彼は、多分プレイヤーに固定された画面の先に広がっている「世界」を感じさせたかったのだと思います。

僕が、時間軸が複雑にクロスオーバーするゲームを作りたいのも、同じ思いからです。『D2』をプレイする全ての人に、時間軸と時間軸の隙間を埋めてほしい。そして、そこから広がる無限のイマジネーションの中で、DNAに眠る太古の記憶や現代の地球の問題を感じてほしい。『D2』はそういうゲームです。

ゲーム解説

2000年のクリスマス。カナダ上空で飛行機が墜落した。雪原の中で生き残った主人公ローラは記憶を失っていた――。

白銀の雪山に閉ざされた中で、次々と人間がモンスターに変貌する異変が起きる。生き残った人間たちは、混乱し、現実から逃避し、発狂していく。

モンスターの血は緑、人間の血は赤。傷つけなくては正体を判別できないジレンマの中で、ある者は自ら死を選び、ある者はドラッグに走る。数少ない生き残りキンバリー、ジェニーとともに、ローラはこの狂った世界から抜け出せるのだろうか。そして、ローラにとって、この世界の意味とはなにか……。

飯野賢治とワープがセンセーショナルなデビューをはたした名作『Dの食卓』の名を冠したワープの新作。CGムービーと、リアルタイムのアドベンチャーシーン、戦闘シーンが入り乱れ、次第に雪山の奥深くに埋もれていた古の記憶がよみがえる。

モンスターとの戦闘はガンシューティング。雪山ではカリブー、ムース、ラビット、スノーグラスをライフルでハンティングすることもできる。経験値やレベルアップといったRPG的手法も盛り込まれた、異色作品。制作発表会以来1年半。2度にわたる発売日変更を経て、クリスマスイブ・イブに、ついに世に放たれる。

『Dの食卓2』開発データ

開発期間
企画開始から約3年弱
開発スタッフ
50名程度
主な開発環境
ハード-PCおよびMacintosh
ソフト-3DStudioMAX、LightWave3Dなど。

©1999 WARP

ART

アート“稼業”について考えてみた

飯田　和敏

KAZUTOSHI IIDA

（有）パーラム取締役。『巨人のドシン1』もいよいよ完成、発売日を心待ちにしている。

『大竹伸郎 展 ZYAPANORAMA』

同時期に出版されたエッセイ集『既にそこにあるもの』のトークイベントは3日間連続で行われ、大竹伸郎はいつも酔っ払っていた。酩酊から紡ぎ出された言葉は作品と見事に一致していて、俺にはよく効いた。

『リタ・アッカーマン展 レベレーションズ』

50点に及ぶ新作は、1つのストーリーを持った連作で、また、1枚ごとがLPのジャケットワークでもあるという。幾つかのコンセプトが上手くハマると創作力は加速する。10月11日までパルコギャラリーにて。

『To.Ma.To. CD-ROM』

トマトのCD-ROMの日本語版。オリジナルは2年前に完成していたし、今ならWEBで実現出来るモノのパッケージ販売。作品内容とは離反している。そこに様々な対立構造が見てとれる、趣ある“マルチメディア”。

『奥菜恵 写真集 ESCAPE』

定価3000円（税抜）発売元（株）ワニブックス

“オチ”ではない。ラスト水着写真集からほぼ1年。今後は水着なし？　という俺の不安／不満は見事に覆された。着衣のまま水を浴び、着衣のまま海へダイブ！　この手があったのか、という衝撃度は近年最大級。

©SHINRO OHTAKE

©Rita Ackermann,Courtesy of Rita Ackermann and Andrea Rosen Gallery New York

NOVEL

歴史小説に先達の生き様を読む

シブサワ・コウ

KOU SHIBUSAWA

（株）コーエーに所属する謎のゲームプロデューサー。その正体は取締役会長の襟川陽一氏。

『竜馬がゆく』 司馬遼太郎

司馬遼太郎の傑作です。坂本竜馬の一生というのは、男としてはもう最高の生き方でしょうね。一介の武士でありながら新しい日本を作り出したという彼の生き様には、共鳴するところが非常に大きいです。

『国盗り物語』 司馬遼太郎

戦国時代の各武将のありようを、様々な角度から描いた作品。実は『信長の野望』のルーツでもあります。国と国とが闘い、国を取りあうという『信長』のゲームシステムは、この小説からイメージが湧いたものなんです。

『三国志』 吉川英治

混乱した時代の中、英雄英傑の様々な活躍を描く、中国の代表的な小説です。実に多くの武将たちの、ドラマチックな生き方に触れることができます。この作品には、ほとんど哲学書に近い面白さというものを感じますね。

『陋巷（ろうこう）に在り』 酒見賢一

孔子とその弟子の物語ですが、内容は妖術とかまじないが出てくるファンタジー小説です。お堅い孔子の世界を、妖術が飛び交う魔界の物語にしているところがとても珍しいし、面白いと思いますね。

SOCCER

魂を揺さぶるサッカーアスリートたち

三船　敏

SATOSHI MIFUNE

（株）セガ・エンタープライゼス第4ソフト研究開発部副部長。最新作は『バーチャストライカー2　ver.2000』。

中西　永輔

J開幕の年に見た、およそ30mの高速ドライブシュートの弾道が今も脳裏に焼き付いています。『バーチャストライカー1』では、ボール軌道やシュートシステムの参考にさせてもらいました。願う代表復帰、J1部残留！

写真提供：日刊フォトサービス

高木　琢也

94年ワールドカップ予選後に、凄く上手くなったと思う選手です。悔しさをバネにしたんでしょう。そんな高木選手を見ていて、遊びでサッカーをする時も、少しでも上達したいと思いながらプレーするようになりました。

写真提供：日刊フォトサービス

中山　雅史

最善を尽くす、最後まで諦めない、向上心…。体張って勇気を与えてくれる選手だと思います。仕事が忙しく体力的にも落ちてきて、つい弱気になってしまいそうな時、中山選手のプレーを見ると持ち直します。ホント。

写真提供：日刊フォトサービス

フランコ・バレージ

海外の選手は、凄いと思う選手は沢山いても、親近感が沸かないので好きな選手はいないのですが、バレージだけは特別。94年ワールドカップ決勝の活躍には素直に感動しました。人間の凄さというか、魂感じました。

写真提供：キーフォトス

CAR

男のロマン、憧れはやっぱり外車でしょ

三上　真司

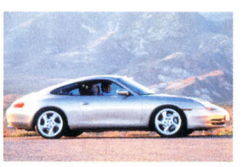
SHINJI MIKAMI

（株）カプコン開発第4制作部／プロデューサー。『バイオハザード3』が完成しても、相変わらず多忙な日々。

フェラーリF355

子供の頃からフェラーリファン。フェラーリと言えばイタリアンレッドでしょ。F1のために車を売るというエンツォの男のロマンにしびれました。やわらかく味のある曲線でなりたっているデザインがかなり好きです。

写真提供：コーンズ&Co.Ltd



ポルシェ911

フェラーリに乗るまでには、ぜひ一度ドライブしてみたい車。実はメタリックより、グレーのほうが好き。だけどポルシェは、僕にとってフェラーリをより知るための1ステップ的な存在なのかなぁ…。でも好きです。

写真提供：ポルシェジャパン

ロータス・エリーゼ

う〜ん、なんてカッコイイんだ。何よりもスゴイのは、車重が軽自動車並の軽さだということ。ユーノス・ロードスターに乗っている僕としては、他のスポーツカーにヒケをとらない面白さがある気がしてなりません。

写真提供：マックスプレス

F1・フェラーリ312T-2

ニキ・ラウダがドライブしていた名車。子供の頃の夢がF1ドライバーだったので、憧れとして欲しい車です。強かったころのフェラーリの象徴であると共に、個性的なデザインもかなりイイ感じ。

写真提供：マックスプレス

CREATOR'S CHOICE NOW!

CG MOVIE

これは必見！ CGのすごい映画はコレ！

沼上　広志

HIROSHI NUMAKAMI

（株）ナムコVS開発部所属。Blue Sky Studioの『Bunny』って作品もオススメです。

TINY TOY STORIES／PIXAR

PIXARの過去の短編を収録した作品集。この中に収録されている「luxo Jr.」が特にオススメ。PIXARのシンボルとも言える電気スタンドのコミカルなアニメーションは、とても13年前の作品とは思えない。

発売元：
ワーナー・ホーム・ビデオ
15000円（税抜）

JOE'S APARTMENT／Blue Sky Studio

一流のCG技術で表現されたゴキブリが集団で踊りまくる。技術的にはすばらしいのだが、映画の内容がお下劣で低俗な最悪のストーリーだったため、日本では知る人は少ない。ゴキブリだからねえ。

発売元：
CIC・ビクタービデオ
2900円（税抜）

Mouse Hunt／Rhythm&Hues

R&Hお得意の動物CGもの。毛並もリアルなネズミが、画面をチョコマカと走りまわる。「トムとジェリー」を何も考えずに実写にしたらこうなった、という感じのストーリーが…。CGはすごいよ、CGは。

RIVEN／CYAN

太古の異世界をさまようアドベンチャーゲーム。『MYST』の続編。mentalrayと専用に開発されたシェーダでレンダリングされた岩肌や海の美しさには思わず魅了される。でもゲームは難しすぎ。

©Disney

HOT SPRING

九州の温泉はスーパーラウンジング

重藤　賢一

KENICHI SIGETOH

Date of Birthメンバー。音楽やCGの制作からゲームデザインまでもこなすマルチクリエイター。

大分県直入町 長湯温泉『御前湯』

最近一番お気に入りの温泉。日本一の炭酸泉というだけあって泉質は最高です。ここに行く途中の景色も山道も最高なので、ドライブコースとしてもお勧め。浴室のデザインも優れていてかなり落ち着きます。

大分県湯布院 おやど二本の葦束

頭が腐ってしまったときに急に予約をして出かけた旅館。温泉も良いですが、スタッフのもてなしが最高です。その他にも湯布院には良い旅館や温泉があるので、九州に出かけられたら是非遊びに行って欲しい所です。

大分県別府 神和苑（かんなわえん）

大きな露天風呂で透明感のあるブルー乳白色のお湯が神秘的。それだけでリラックスできます。昼も良いですが、夜に庭がライトアップされた感じもお勧めです。場所は修学旅行で有名な別府地獄あたりです。

熊本県小国町 くぬぎ湯

年中無休で24時間オープンの温泉なので、クルマで1時間程走ればいつでも入れるので気に入ってます。お風呂はコイン式になっていて、その都度お湯を入れ替えるようになってます。また自分で温泉卵も作れます。

HOBBY

コドモ心からオトナ心までくすぐっちゃう！

稲船　敬二

KEIJI INAFUNE

（株）カプコン開発本部第２制作部／部長・プロデューサー。『鬼武者（仮）』の制作に没頭中。

スターウォーズのフィギュア

初めて観た中学生の時から『スターウォーズ』が好き。でも、フィギュアを買って帰ったら、奥さんに「邪魔！」と怒られてしまった。しょうがないから会社に持ってきたものの、実はちょっと邪魔になっている。

プレイモービル

『ロックマンDASH』のマップの参考にしようと、ヨーロッパで大量に買ってきたもの。でも、なぜか『ブレス・オブ・ファイア』チームの人にちょっとずつ持っていかれてしまっている…。もっとあったのになぁ…。

謎のビデオ

内容はちょっと言えないが、昔から趣味で集めているビデオ。人に貸すとなかなか返ってこなくなるのが悩みのタネ。僕は昔から少数派なので、かなりマニアックなジャンルが好きである。でも、中身は内緒。

太秦村の写真

『鬼武者（仮）』の仕事で、京都・太秦村に行った時に撮ってもらった写真。俳優・金城武に対抗すべく、侍姿でがんばってみたが足元にも及ばなかった。というか、まるで逆方向の結果という噂も…。

MANGA

「ポストペット」のルーツがここに！

八谷　和彦

KAZUHIKO HACHIYA

「ポストペット」の生みの親。今回は「ポスペ」制作時に多大な影響を受けたマンガと本を紹介。

わたしは真悟／楳図かずお

まごうことなき名作です。「心を学習していく機械」「ボーイ・ミーツ・ガールマシン」というコンセプトはポストペットにも引き継がれています。ひみつメカの名前が「シンゴ」なのは、この作品へのオマージュです。

一生懸命機械／吉田戦車

面白くてちょっぴりほろ苦い機械物語。ポストペットはこの本に出てくる機械たちのような、あんまり役には立たないんだけど「主人を思いやる気持ちだけは負けない！」というようなソフトを目指して作りました。

覚悟のススメ／山口貴由

過酷を極めるであろう、締め切り前の開発者必読とも言えるのがこのマンガ。心にカンフル剤が必要なとき、主人公・葉隠覚悟の発する、漢（おとこ）の熱いセリフが、負けてしまいそうになる心を奮い立たせます。

星の王子さま／サン＝テグジュペリ

ボスペはコミュニケーションとディスコミュニケーションを扱っているつもりですが、「つながっていてもちょっぴり孤独な感じ」は『星の王子さま』から来ています。ペットの部屋がある場所も、実はあんな星なのかも。

ゲームクリエイターが楽しんでいるもの、こと、など。

ゲームクリエイターだからってゲームを作っているだけではないのだ。で、彼らが日々楽しんでいるあれやこれやを一挙公開！　こんなところから意外なアイディアが紡ぎ出されている!?

Watch'n WATCH!

Publisher：株式会社タイトー
Developer：株式会社タイトー
Platform：アーケード
Release date：稼動中

佐伯日菜子のゲームしよ！

Hinako Saeki

テレビ東京系毎週土曜午前9:00～9:30「マネーエンジェル」
BS2毎週金曜深夜24:30「ウイークエンドジョイ」出演中

パワーショベルに乗ろう!! POWER SHOVEL SIMULATOR 編

赤トンボの羽がキラキラ、トンビの群れがピーヒョロ。柔らかな秋の日差しに映えるガラス張りの塔は田園風景の中でひときわ異彩を放っていた。今回、日菜子ちゃんがおじゃましたのは神奈川県海老名市にある(株)タイトーの研究所。そこで最新ゲームを体験し、開発現場を見せていただこうかなぁという目論見だった。ところが透き通ったその外観に反して中味は極秘事項の塊！　ガラス張りどころか「鉄壁の守り」を備えた開発施設だった…？

写真：中島正之(アンヴィル)／スタイリスト：皆川明美(スタジオウララ)／ヘア＆メイク：三上俊広(ペインツ)／取材：豊田耕(GW!)

よーしっがんばるぞー！

押し出して、上げて、下げて、引き込みながら、すくって、上げて、こっちを向いて、押し出して、上げて、あれぇ〜?! おかしいなー。押し出して、上げて、すくって、引き込んで、上げて、こっちを向いて、押し出して、あける。やったぁ！ 下げる、あける、引き込んで、すくって、上げぇの……

ガガガガガガガガガガガガガガ

あけて、すくいながら引き込み、こっちを向いて、あぶあぶあぶあぶ！

で、押し出して、あけるっと。（ぶつけんな〜！）あれ？ なんでだめなんですか？

押し出す、すくう、引き込み、あける、下げる、すくう、引き込んで、こっちを向いて、押し出して、すくって、引き込んで、下げて、こっちへ旋回して、あれっ？ いまのなし！ なし！ 難しい〜！

（※くりかえし）

GW!：どうですか？ コレ

日菜子：すっごいおもしろいですねっ!!

あーこれほしいわぁー。部屋に置きたい！

開発担当：あ、どんどん遊んでください！ 遊んでもらってナンボですからね！

日菜子：よし！ もう一回もう一回！

GW!：実際の機械そっくりのCGですが、そのほかにはどんなところにこだわったんですか？

日菜子：（エー海亀をすくうの?! 金魚すくいみたい！ うわーこんなに動き回っているのすくえるのかなー！）

開発担当：そうですね、実際のモデルの正確な形状や寸法データだけでなく、操縦時の動きのデータをコマツさんからいただいて、それを元に再現するプログラムを書きましたから。本物そっくりに動きますよ。でも実車そのもののCADデータを使っちゃうと点と線が入りくんじゃうので絵のほうはそのへんを調整してあります。

開発担当：せっかく来たんだから海亀はすくっておかないとねー！

日菜子：バイト王モードですよね！ えーっと、あったあった

「か・め・す・く・い」！

プログラマー：オイ、亀すくい大人気だよ！ どうする！（小さくガッツポーズ）

開発担当：**金色のカメ**は得点高いですよ。

日菜子：あれっ？ すくえてる？ すくえてる？

開発担当：すくうと、レバーに手応えが来ますから。あれっすよ。金魚すくいと一緒で水中でスタンバッといて、バケットの上に来たら「スッ」と上げればいいんです。

日菜子：ちょっとまってくださーい！

（カメがバケットの前に浮かび上がってこっちを見ている）

日菜子：あーん！ バカにされてるぅー！

開発担当：ナイスカメプログラム！ カメプログラムグーッド！（大きくガッツポーズ！）

日菜子：これはおもしろいですねー！（当然のように手がスタートボタンへ…）

マネジャー：**佐伯さん100円入れてください。（大爆笑）**

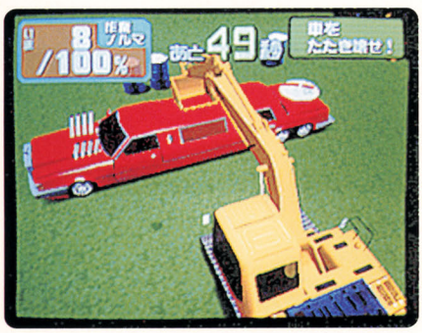
日菜子：私、免許持っているんですけど、普通はこういうの絶対に乗れないじゃないですか！ だから動かし方というか、頭のなかの感じと違っていて。もうちょっと覚えればもっとうまく動かせると思うんですけどね。うーん残念。

今日はたのしかったなーハマっちゃった。うまいですよね！ 入門編とかバイト編とか発想が。亀すくいはハマりましたねー。途中の通路に落としちゃったりとか。

一度すわっちゃうとアロンアルファでくっついたみたいに離れられなくなっちゃうかもしれないですね。やって面白いだけじゃなくて、うまい人のを後ろで見ていても楽しいもの！

パワーショベルに乗ろう!! POWER SHOVEL SIMULATOR™

ゲーム解説



©TAITO CORP.1999

「パワーショベルに乗ろう!!」は「電車でGO！」、「RCでGO！」に続くタイトーの実機シミュレーターゲームの最新作だ。プレイヤーはコマツのパワーショベルを操り、砂利を積み、穴を掘り、災害救助に貢献する。かと思えば、巨大カレーを作り、ウミガメをすくい、お買い物までするという八面六臂の大活躍をするゲームなのだ。操作するマシンはポップなカラーリングの小型機PC30MR、10ｔ級のPC100、バケットサイズ5000リットルの超大型のPC1100だ。実機と同じ2レバー・2ペダルの操作方法だからガテンな兄貴ならあっという間に乗りこなせるはずだ。しかもちゃんとレバーとシートにはガガガと強烈な振動が伝わってくる。ちゃんと抑え込まないとはじかれるぞ！ さぁ、パワフルなロックサウンドをバックにキミもアミューズメントで普段は絶対に乗れない「パワーショベルに乗ろう!!」

衣装協力：タダスポーツ(シューズ¥12000)・03-3473-1924・渋谷区広尾5-19-5

ポストペット×どこでもいっしょ

対談：八谷 和彦&ボンバーエクスプレス

司会・構成・文：桝山寛
写真：中島正之（アンヴィル）

7月末の発売以来、ゲームファンの間で「シリトリしよう！」を合い言葉にしてしまった「どこでもいっしょ」。そして今や、初心者がインターネットを始める動機のひとつとまで言われる「ポストペット」。プレステとPC、ゲームとメールソフト、という違いからあまり比較はされないが、「ペット・コトバ・コミュニケーション」という意味ではとても近いものがあるのだ。「ポスペ」の企画ディレクター八谷和彦氏からの「"どこでもいっしょ"の作者に会いたい！」というラブコールをきっかけに、実はやはりポスペに多大な影響を受けていた「どこでも〜」開発チームとの対面が実現した。

◆プロフィール
ボンバーエクスプレス

SCE主催の才能発掘オーディション「ゲームやろうぜ！」出身のユニット。写真左から、南治一徳（代表取締役社長／ゲームエンジニア）、清野博美（ゲームデザイナー）、桜井昌美（ゲームデザイナー）。

◆プロフィール
八谷 和彦

ペットワークス所属・メディアアーティスト。九州芸術工科大学・画像設計学科卒業。個人TV放送ユニット「SMTV」、コンサルティング会社勤務を経て、現在に至る。愛玩メールソフト「PostPet」の生みの親。写真右端。

ポスペは、かなり参考にしました。（清野）

八谷：はじめましてハチヤです。今日は、呼び出しくらった！　とか思いました？

清野：いやー、なんか**ヤキ入れられるのかなぁドキドキって**（笑）。プランナーのセイノです。

南治：ナンジと申します。私一人ではありませんが、プログラマーです。あとは全体の進行とか。

桜井：プランナーのサクライです。とりあえず、ネコは全面的に一人でやりました。あとは…。

清野：あとはイヌ。会話のネタはほとんど、おおまかな基礎を作ったのは桜井さん。ウサギは私ですが。

――八谷さんが「どこでも〜」を気に入った点は？

八谷：ゲームが好きでたまらない人が作ったゲームと違う、という部分ですかね。ポストペットも「ゲームじゃないゲーム」「あんまりやらなくてもいいんだよ別に」というのを意識していたので、「どこでも〜」の力の抜け具合が好きです。そのわりには、変なところに力が入ってる。日記の写真を撮った場所のリストに新宿二丁目の店が結構混じってますね。「ニューサザエ」（ニューハーフバー）とか。

清野：よくご存じですね、一時、通ってたんですよ（笑）。

――清野さん、「ポストペット」はやりましたか。

清野：はい、というか、もともと「どこでも〜」を作る前から気になっていたので、会社に買ってもらいました（笑）。実は、ポスペはすごく研究していて**「ちきしょう、単語に『ひみつ』ってついてるだけで、なんでこんなにどきどきするんだよう！」**とか、かなり参考にしました（笑）。

八谷：日記とか、部屋のシステムが……。

清野：考えれば考える程ポスペに似ちゃって「違うもの作らなきゃ！」ってさんざん言ってました。日記の文体とか、ふと気がつくと真似しそうになってしまう自分がいて…。「駄目！

やっちゃ駄目！」って言いながら作ってました。そういえば、あの日記は、どなたが書いてらっしゃるんですか？

八谷：もちろんペットが（笑）。それは、言わないことになってるんですよ。

清野：なるほど。夢は壊しちゃいけないですね。

八谷：でも、僕もいろいろ真似してますよ。元々ポストペットも「リトルコンピュータ・ピープル」（＊1）の真似だし、っていうか少なくとも、それの「正統な後継ソフト」を作りたいという気持ちはありました。

南治：あ、そうでしたか。キャラクターの「ポケピ」は「ポケットピープル」の略称なので「リトル〜」を引き継ぐ正しい名前だ、ってみんなで言ってたんですよ。

八谷：以前から流れとしてはあったんだけれど、イイ感じにまとまったのがありませんでしたね。

南治：進化の枝の切れたところをうまくもってこれました。「ローグ」から「トルネコ」、テキスト・アドベンチャーからサウンド・ノベルのチュンソフト的っていうか。

註　＊1：リトルコンピュータ・ピープル：1980年代初期にアクティビジョン社から発売されたPCソフト。家の中でオジサンが「生活」するのを観察し、食事を与えたり、遊び相手になったりする。

©Activision

ポストペットで実現できなかったことが、きちんとやられている。（八谷）

八谷：ポストペットでは、やりたくてもできなかった部分が、「どこでも〜」にはありますね。ポスペも、最初の企画ではメールからいろいろな文章をバックアップして強制的に人に教える、というのがあったんですけれど。

清野：でも、文節のどこから持ってきたらいいかがわからないですよね。

八谷：ええ。入力されたコトバをオウム返し的に答える、いわゆる「人工無脳」になっちゃうとすごく醒めるから止めたんです。やっぱり自動生成で人を感動させるのは難しいよなぁということで。あと、部屋ではキャラがポリゴンで動いているじゃないですか。あれも本当はポストペットでやりたかったんですけど、やっぱりPCだと限界があります。

南治：厳しいところですよね。

八谷：もうひとつ、PCは音がいじりにくい。「どこでも」では、テレビつけると、なんかみのもんたみたいなのが「奥さんねぇ」ってしゃべってたりとか。僕たちがやれなかったことをちゃんとやってる。**ちっ、先にやられたか、みたいな**（笑）。

清野：うちら的には、ちきしょー、もう全部ポスペがやっちゃってるよって、思ってたんですけど（笑）。っていうかポスペがなかったら、うちのゲームもこういう形にはなってなかったと思いますよ。

八谷：でも、細かいところがよくできてますよね。文字入力もちゃんと考えられているし。

清野：そこはキモだったんで。それがやりづらかったら、もっととっつきが悪かったでしょう。

八谷：濁点と半濁点のつけかたをどうするのか、っていうのは重要じゃないですか。32 × 32 でしたっけ、それしかないのに一応全部入ってる。

南治：ストロークが少なくてすむんで、効率的ですね。

八谷：そういうところがちゃんとしてると、オレ的にはすごくいいゲーム。ストーリーが良い、とか言っても名前の入力が駄目だったりするゲームってあるでしょう。

清野：ああ、わかります。

南治：フォント作ったのは清野さんなんですよ。

八谷：フォントもすごいと思った。雑誌での「ゲーム好きじゃない」発言とかを見るとチャラいように思えるけど、実はそういうところがちゃんとしてるんだよ飯田さん！（＊2）、みたいな（笑）。

清野：すごく狭い読者に語りかけてる（笑）。

ウサギが居なくなったときに、ちょっと泣いたんです。（八谷）

八谷：ポストペットと違うなぁと思ったのは、「密度」ですね。ポストペットって一日2分とかで１年か２年使うことを考えていたんですけど、「どこでも〜」はもっと頻繁ですよね。

清野：最初は、もっと「疎」だったんです。でも、作っているうちに、すごく密になっていきました。ポスペはやっぱりツールとしての機能がまずあるから「疎」でも間がもつっていうか、「どこでも〜」の場合やっぱりもたないんですよね。

八谷：「どこでも〜」は容量の関係もあるから、日記をみるためにプレステにポケステを差させて、そこでダウンロードしてテキストが変わる。そんなところがすごくうまいなあと思って、素直に感心しましたよ。ポスペと**似ているようで、実は全然違う**から。

清野：まぁ、それはすごく意識しました。参考にはさせてもらったけれども、絶対違えなきゃいけないって。

八谷：部屋でポスターが貼りかわったりするのもいい。

南治：ちょっとずつ増えていくんですよね。

八谷：俺が知らない間にこいつー、みたいな（笑）。っていうかね、なんで僕が皆さんに会いたいと思ったかっていうと、**ちょっとね、泣いたんですよ。**ウサギがいなくなった時に。月に帰った時に。

註　＊2：飯田さん：本誌でもおなじみ「巨人のドシン1」を企画した飯田和敏氏のこと。ゲームを好きでない人が作ったゲーム（どこでも〜）がなんで売れるのか？　と、八谷氏に語ったらしい。

PostPet™ ©1996-1998 Sony Communication Network Corporation All rights reserved.

清野：ちょっとむかつきませんでしたか。まだ帰ってきてはいないんですよね。

八谷：いや、ポイントためたり、かわいがってたりすると戻ってくるのは知っているんですけど、それはそれとして。

清野：いや、帰ってくるとすごいむかつくらしいですよ。

八谷：あれだけ泣かしといてって（笑）。自分もポスペ作ってたから、別にどうともないだろうと思ってたんだけど、冷静に見てたつもりだったのに。**ゲームでここまでグッときたのは久しぶり**だなぁと思って。

「どこでも〜」に対しては、同志感があります（八谷）。

――それは、「やられた感」があるってことですか？

八谷：やられた感……、うーん、むしろ**同志感ですかね。**ゲームって本来は、どうやっても自由だと思っているんですよ。なんていうか、好きなように楽しめればいいと思う。エロい言葉ばっかり教えるとかね。

南治：エロい言葉は世の中で基本らしいんですよ。面白かったのが、某プロデューサーが「駅弁」を「すること」で教えてた、とか……、いろいろ（笑）。

八谷：いつのまにか俺のキャラが「下着パブ」とか覚えてて。で、なんかの時に、ようし「下着パブ」が入っているんだったら「ランパブ」も入れてしまえ、って（笑）。だから、**僕のなかではクロスレビュー10点、10点、10点、10点はこれでしょう**、みたいな。

南治：ありがとうございます。

八谷：これは2週間だけプレイするソフトじゃなくて、**率直に言ってPSのポケモンだと思いますよ。**

――来年になっても「春の部屋」とか見たいですよね。

清野：そうそう、狙ってました。

南治：全季節全部の絵日記はありますから。

――ボンバーエクスプレスさんの今後の予定は？

清野：今後の予定は……、**コミュニケーションしないゲームを**（爆笑）。

八谷：PS2については？

清野：いやぁ、なんか「エモーション」だよね（笑）。

八谷：桜井さんは、これからはPS2だぜ、みたいなのはないですか。

桜井：すごくグラフィックが綺麗になっているじゃないですか。すごく人間らしい人間だとか。でも、**実写みたいな背景が、というのはそそられないですよ。**本物に近くなればなるほど嘘くささが際立っちゃって、あれだったら、極端な話ドット絵まで戻ったほうが、やる側にとっては想像力がつつかれる。

八谷：「どこでも〜」は、あんまり凝ったテクスチャー貼っていないところがいいな、と思いますよ。**アンチPS2ソフト！　みたいな**（笑）。

PostPet™ ©1996-1998 Sony Communication Network Corporation All rights reserved.
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

●対談後の一言コメント

「八谷さん、ウサギとの“お別れ”はちゃんと出来ましたでしょうか？
お話してみて、やっぱ“作る側の人”はわかっていらっしゃるなぁと思うコトしきり。むちゃむちゃ面白かったです。そしてワタシはとってもポスペファンなのだなぁと改めて気づきました（笑）。こんなオタクなワタクシどもでよろしければ（笑）、また是非行きましょう！　飲み！
清野博美」

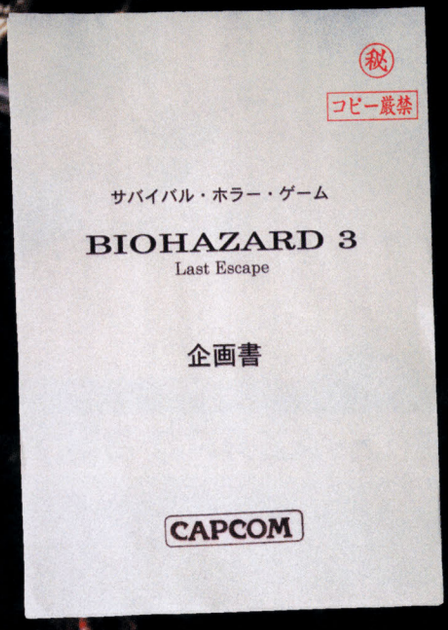
「対談も終わって歩いて帰る途中のこと。もちょっとお話ししたい気分だにゃあ（うつっている）。そうにゃ！　さっき名刺交換したにゃ！　電話番号も教えてもらったし！　と思ってポケステをみたら、実際はPSがないと電話番号が見れないのでした。がーん。次につくるときは、ポケステ単独で「めいし」がみれるようにしてほしいにゃ。それとまた今度飲みに行きませんか？　八谷和彦」

BSP
Back Stage Pass

ゲームクリエイトの裏側をディープレポート

取材・文：後藤 勝
撮影：中島正之（アンヴィル）

Making of BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE



カプコン開発本部　第4開発部
バイオハザード 3チーム
創造の軌跡

小所帯のワークスチーム的な制作スタイルならば素人にもおおよその察しはつくが、百万本単位のセールスを狙うマス・プロダクツの制作の実状となると、関係者以外には計り知れないのが現状だ。そこで今回はカプコンの看板シリーズ最新作『バイオハザード 3』の舞台裏を訪ね、根ほり葉ほり事情聴取を行った。企画の立ち上げからマスターアップまでをわずか一年で走りきった第4開発部（三上チーム）の実態を余すところなく伝えよう。

ⓒ1999 CAPCOM CO.,LTD.
ⓒCAPCOM CO.,LTD ALL RIGHT RESERVED

CAPCOM The 4th Development
カプコン開発本部　第4開発部

BIOHAZARD 3 企画から完成まで

まずは制作状況の大枠を俯瞰するために、年表風にまとめた完成までの過程、開発機材リスト、チーム構成をご覧いただきたい。特にチーム構成から、微妙に『バイオ3』制作に特化した態勢であることが見てとれるはずだ。

第4開発部の風景。見た目そのものはふつうのオフィスとさして変わらない。

1998 8.16
- ●最初のミーティングが開かれ、三上真司プロデューサーからバイオハザード3チームに対して「ホラーゲーム」「ゲームらしいゲーム」という作品コンセプトが提示される。またジルを主人公、市街地を舞台とすることが確認された

8
- ●どっちにしようイベント（ライブセレクション）、避け、180度ターン、追跡者、アイテムやモンスターのランダムセットなどのシステムが確立
- ●企画がメインの曲をオーダー、サウンドが作曲・SE制作を始める
- ●グラフィッカーとプログラマーが新しい視覚効果についての研究を始める。またグラフィッカーの適性を見るための研修を行う

9
- ●発売日が1999年4月-9月期に決まる
- ●ゾンビの声をサンプリングする
- ●グラフィッカーにクリーチャーデザインの松下禄範（当時アルバイト）が急遽合流

10
- ●研修の結果を踏まえ、グラフィッカーが各々得意分野に割り振られ、担当箇所の技術研究を始める
- ●各パートの責任者クラスが調査団を編成、ボストンとサンフランシスコの市街をロケハン。主に標識、看板、ゴミ箱など、街角に置いてあるもののディテールをチェック、撮影など情景を記録して帰国する

年末
- ●ゲームのおおまかな内容が確定する
- ●ジル、追跡者、DD（ドレインディモス）、ハンターなど、キャラクターのデザイン画が完成する

1999 年明け後
- ●各パートが突貫作業に突入する
- ●サウンド制作が日割りのスケジュールになる

1
- ●シナリオが停滞する
- ●他チームからの救援が来ず人手不足に陥る

2.10
- ●キャラクターや背景のチェックを行っていた三上真司が現場作業を離れ、プロデュース業に専念

3
- ●マップが完成する

4
- ●SCE向けの仕様書を詰めていく
- ●各パートごとの制作作業がほぼ終了する

6
- ●キャラクターがほぼ完成する

7.6
- ●背景が完成する

8
- ●市民ゾンビなど残ったキャラクターが完成する
- ●マスターROMが完成する
- ●海外版のローカライズが始まる

BIOHAZARD 3開発機材

■Macintosh
パーソナルコンピュータ及びOS。サウンドが波形編集及び作曲ソフトウェアを走らせるために使用。

■WINDOWS95（PC/AT互換機）
パーソナルコンピュータ及びOS。プログラマーがPSの開発ツールと組み合わせて用いる。NTとPSの開発ツールは相性が悪く、NTではなくWINDOWS95をOSに採用。サウンドもレコンポーザーというソフトウェアを走らせるために使用。

■WINDOWS NT（PC/AT互換機）
NTOSをベースとするワークステーション。テクスチャーを主に担当するグラフィッカーが3DCGを作成するために使用。Softimage3DがNT用に移植されたことが採用にあたっての最大の理由だろう。

■SGI INDY
PC/AT互換機よりも高速処理が可能なグラフィックワークステーション。値段も高い。 モーションを主に担当するグラフィッカーが3DCGを作成するために使用。

■Softimage3D
映画やゲームでは頻繁に使われるどちらかというとプロユースの3DCGソフトウェア。NTとSGIに対応し、機能別に価格帯が分かれている。グラフィッカーが使用。

■Photoshop
Adobe社の画像処理ソフトウェア。彩色（レタッチ）、画像データの統合などに用いられる。グラフィッカーが使用。

■Painter
2Dイラストレーターの画材として使われることが多くなってきたフラクタルデザイン社の彩色ソフトウェア。筆や絵の具、水気などのこまかな選択・調整が可能。PhotoshopやIllustratorと併用されることが多いが、絵を描くだけならこれとタブレットがあれば十分。グラフィッカー（デザイナー）が設定原画やイラストレーションを描くために使用。

■サウンド用のアプリ
波形を編集してスコアを作成するという順序でサウンドが用いる。レコンポーザー（WIN用）、サウンドデザイナー2・アルケミー・ターボシンセ・ウェイブコンバータープロ（MAC用）など。

■エフェクター
ふつうのミュージシャンと同様の機材、例えば歪みから残響まで様々なエフェクトをかけられるマルチエフェクターをサウンドが使用。YAMAHA SPX1000など。

■音源モジュール
サウンドが使用。サンプリング音源が収録済みであったり音源をサンプリングないしエディットできる機械を本稿ではこう呼称する。YAMAHA EX5R、ROLAND F-760、KORG WAVESTATION、ROLAND SC88Proなど。

■PSの開発ツール
プレイステーションのライセンシーとなった企業が購入できる制作支援ツール。具体的にはライブラリやボード（プログラム、グラフィック、サウンド）、マニュアルの形でSCEから支給される。ボードはPC/AT互換機に差して使用。

Department "BIOHAZARD 3 Team"
バイオハザード3チームの全容

国民的RPG『ファイナルファンタジー VIII』のようなハリウッド型の大ファクトリー編成は必要ない。各パートに十分な人数が分散しているかどうかがポイントとなるのが『バイオ』シリーズの特徴だ。サウンドは伝統的に2人で回している。ほかのパートは5人以上が常識。

BIOHAZARD 3 チーム構成図

このページに図示したのは基本的な役割分担である。実際にはゲーム上のマップの各部屋ごとに担当分けされ、その部屋の中身については担当者が責任を持つと同時に、ほとんど勝手に作ってよいことになっている。また『3』では『バイオ』未経験者を多く登用していることもあり、古参のプログラマーに企画マン（チーフ、チェッカー）の役割を負わせているのが特徴。新しいスタッフの加入は、ゲームの面白さを確実に前作と異なるものにしているようである。

プロデューサー
三上 真司

商品としてのゲームソフトの総責任者。ディレクターと混同されることが多いが、制作コスト・作品のコンセプト・スタッフリングなどに眼を光らせる役割の、言わばガスの元栓。

ディレクター
青山 和弘

企画マン（全員で6人）の長であり、現場の指揮官でもあるのがディレクター。舞台監督のような演出家やかつての特権的ゲームデザイナーとは異なり、調整屋としての機能が強いが、やはり最終的に作品の色をつけるという意味では作家性を求められるポジション。

プログラマー
坂田 聖彦

プログラマー
唐津麻 勝俊

プログラマー
本塚 秀成

今回のチームの中で『バイオ』の経験値が高いのは事実上プログラマーだけ。各パートの上げたファイルをまとめるのもプログラマー。というわけで、ディレクター以前に各パートのチェックを行う管理職的な機能も求められていた。全員で10人（最初は7人）。

グラフィック
上田 健一

グラフィック
松下 禄範

グラフィック
吉村 健一郎

グラフィック
濱野 美帆

グラフィック
柴田 洋

『バイオ』経験者は『2』から参加している背景の濱野美帆ただひとり。他のメンバーは数週間の研修期間を経て、得意と思われる分野に担当を割り当てられた。デザイン、モデリング、テクスチャーマッピング、レンダリングを行うパート。全員で34人。

プランニング（シナリオ）
川村 泰久

シナリオライターという役職があるわけではなく、あくまでも企画マンの仕事のひとつとして執筆している。他人のアイデアも入ってくるとはいえ、大作に一本筋を通すのはひと苦労。

サウンド
上田 雅美

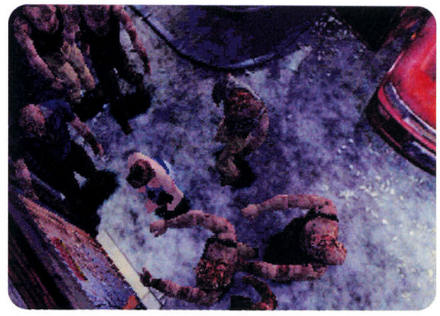
サウンド
浜 亘

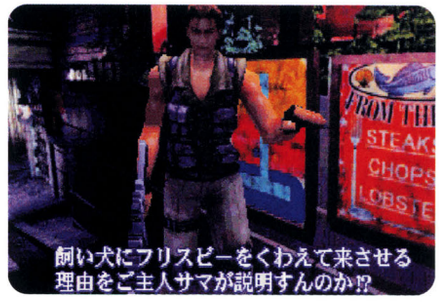
センスがものを言うパートなため、仕事に口出ししてくれる人も少なく離れ小島状態。実際、サウンドだけは所属チームに関係なく1フロアにまとめられている。作曲1名＋SE1名＋サブという編成。

プランニング 企画 1

ゲームは見るものとちがう、やるもんやでゲームは！

プロデューサーと膝をつき合わせての相談で作品性を決めるのもディレクターの仕事。というわけで、青山氏にコンセプトについて訊いた。「『やるもんやで、ゲームは！』と言いたくて、アクションゲームじゃないけどアクション性の強い『ああ、危ない危ない！』と感じられるものにはしたいと思ってました。シリーズを通しての問題点で言うと、カット切り替えのシステムについてはああいう操作感だと思って納得しているんですが、触れるものと触れないものの区別という点ではあまり改善されていないですね（笑）。まあ、絵的なところではそれほど技術革新というところはないんですけど、手にくっつくような操作感というところではちょっとこだわって作りました。『1』の場合3回撃ったら1回噛まれるというくらいのアドベンチャーゲームとして作ってたんですけど、早解きタイムアタックの部分でウケたので、そっちの面白さも追求しようと。プレイヤーの後ずさりするスピードはゾンビにグワーと来られたときに追いつかれるくらいのスピードがいいよね、そういうところで180度ターンあったら気持ちいいよね、そんなことを考えて作ってました」





ディレクター
青山 和弘

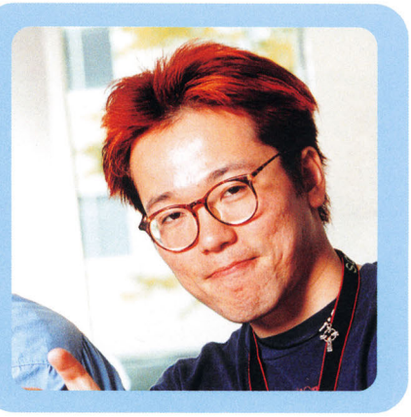
『バイオハザード』『バイオハザード 2』に企画マンとして関わり、今回はディレクターを務める。「ゲームらしいゲーム」というコンセプトにぴたりとはまる資質の持ち主。すでに次回監督作品に向けて動いているらしい。

プランニング シナリオ 2

ゲーム制作の1工程としてのシナリオ執筆

前作はフラグシップが担当したシナリオを、『3』では新人企画マンの川村氏が書いている。フラグシップは通常のドラマと同じように執筆したそうだが、川村氏はゲームを作りながら必要な情報をその都度書くという、ゲーム制作では一般的な作法で仕事を進めていたのだとか。「自分はゲームの脚本はまったく書いたことがなかったんですよ。はじめに『ディノクライシス』を手伝って、書き方を勉強してから仕事に入りました。ストーリーの進展に関係のある場面は、セリフや構成、どういう話になってこう展開するというのを具体的に書くんですけど、その間に挟まるアクシデントとかはハコにして空けておいて、そういうイベントは青山なりほかの企画マンが継ぎ足していって、という作業です。だから最初はフローチャート状のだいたいの流れを考えて、このへんに分岐が欲しい、ステージとしてこういうものが欲しいというのをざっと青山と話して、増やしたり減らしたりする。そのシチュエーションではこういう雰囲気でこういうセリフがあってこういう感情が入っているという指示はありますけど、小説みたいには書いてないです」

完成したシナリオをぽんと渡され、映画の撮影のようにゲーム化していったのが『2』なら、『3』は本来の姿に戻ったということだろう。



プランニング
川村 泰久

バイオハザードプロジェクトという新人募集に引っかかって入社。自らの小説を持ち込んで採用決定（商業出版された物）。「密教バイオ」などの腹案を抱えていたらしい。

警官隊

ラクーン市警の機動隊員設定画。足の裏までは描かれていないが、モデリングするのに必要な面はおさえてある。最終的にはデザイナーとモデラーの相談で外観がまとまっていく。

追跡者

（ネメシスーT02型）

『1』のタイラントに相当する、つまりボスキャラクターとしての追跡者が必要だったことはたしかだ。また『1』の後日談であり、『2』とほぼ同じ日時・場所で繰り広げられる物語である以上、前二作とまったく関連のないクリーチャーをデザインすることは許されない。企画マンとデザイナーが知恵を絞り「タイラントを母体とし、それに寄生生物を植え込むことでコントロールを容易にし、かつ知力を増した」新キャラクターを——この設定は我々の推測——登場させたことは理にかなっている。しかし実は追跡者にはもっと重要な、『3』の作品性そのものを決定づける役割が与えられていたのである。どういうことか。『3』を『バイオ』たらしめるために「ホラーゲーム」というコンセプトが再確認されたが、しかし恐怖感を表現するというのは難しい仕事で（P59の三上氏の談話参照）、いかにもホラーらしいゲームになるかどうかについて、三上氏以下、スタッフも確信を持てなかったのだ。しかも制作期間は短い。そこで「ホラーが単なるびっくりに変わる」（三上）のを承知の上で、プレイヤーを追い立てる仕掛けで無理矢理怖さを与える「追跡者」を用意したのである。恐怖の演出の保険としての機能が、追跡者の正体だったのだ。

ネメシスダメージタイプ

ネメシスはタイラントと同じく防弾、防熱のトレンチ・コートを装備しているが、度重なるダメージによってそれを失うこともある。損傷を受けた場合それが軽度ならば外観的に特別な変化はしないが、防御本能によってネメシスは一部の触手を武器と化して使用するようになる。それまでの触手はTウィルスを植えつける専門の器官であったが、神経系の毒素を触手の粘液に含むようになる。

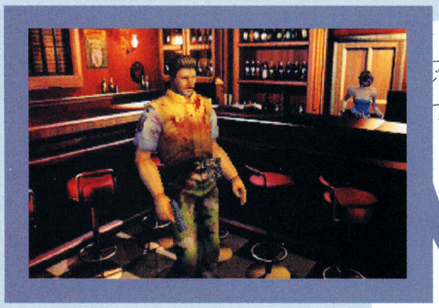
ネメシスノーマルタイプ

ネメシスはタイラントより知性が高く、訓練を積んだ2号体は専用の武装を数多く使用することが可能である。　ラクーンシティで使用した武装は大型のミサイルランチャーで、タイラントを本体とするネメシス専用のために普通の人間が使用するには巨大すぎるものである。記録上ネメシスにはミニガンなどの武装のほか、65口径ハンドガン、コンバットブレード、マシングレネードランチャー、ヘビィアサルトライフルなど数々のネメシス戦用の試作武装が製造されているようである。

CHASER

プランニング コンテ 3

シナリオアップ後にコンテをきるのは企画マンの仕事



アニメ（ムービー）の絵コンテのように、シビアな秒数が明記された映像の流れ方が直接わかるようなものではない。固定されたカメラの前でポリゴンのキャラクターが動くというリアルタイム描画のデモであるので、画面レイアウトにセリフなどを書き込む形で書かれている。

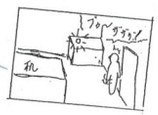
No.101

No.11A　STARS部屋　仕様書　99/01/24　3

・無線機イベント

ジルがアイテム『キービック』を手に入れた後，この部屋を出るためにドアを
奥の無線機に通信が入り，それを聞くジルと言うイベントです。

このイベントの発生が，後の追跡者登場イベント発生につながります。

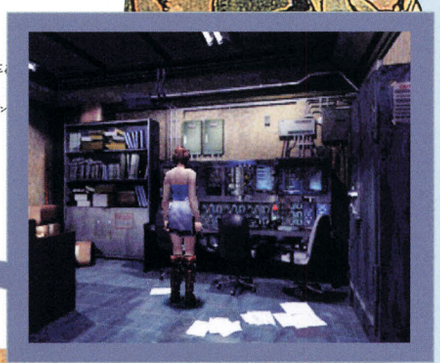


ジル
ボタン押す

カットが変わり，ジルは無線機の方へ走り フレームインします
ジルが無線機のボタンを押すと（SE必要）
コールランプが点滅とコール音が一時止まって 受信ランプが点灯します。
この時，チューニングをあわせる様なSEを入れます。

チューニングをあわせる様なSE終了後，
X-Aと話します。
「くそ，……小隊……囲まれてる！……どこにも生
……こちらカルロス …大至急 …」
X-Aが終わると，受信ランプが消えて，イベン

通常カットに戻してやります。



HAZARD 1.98.2.1　Part　Scene E114　TITLE：カルロス登場レストラン編前編
★追跡者出現どうにか　Date：

声	画面	内容	秒数
SE：ゴトッ（倉庫から） かり逃すジル ジル「だれ？」	05	①ジルのこじあけモーション 終了後 シネスコ切り換え	
カル「おいおい 落ちつけ， オレはゾンビじゃねぇ （仲間） お嬢さんは？」	特	走って手を広げ 奇声ぶりを示すカル カルロス 全力で走る →手前に寄ってきます	
ジル「私はジル， あなたはブラボーの 隊員なの！」 カル「君ら市民を ～（仲略） イクナイ	特	軽く肩すかしをうけるジル ジル 後退 カル，話し終わ	
SE：ガチャ!!	・上の会話終わりぐらいで 追跡者の足音 フェードイン ・気にするそぶりのジル ・会話後，少し間があって ドアの音 ・ジル，手前を見て攻撃する		
ジル「やっぱり」 BGM：追跡者くるでBGM	特	直線手 歩	

いーんと。

システム

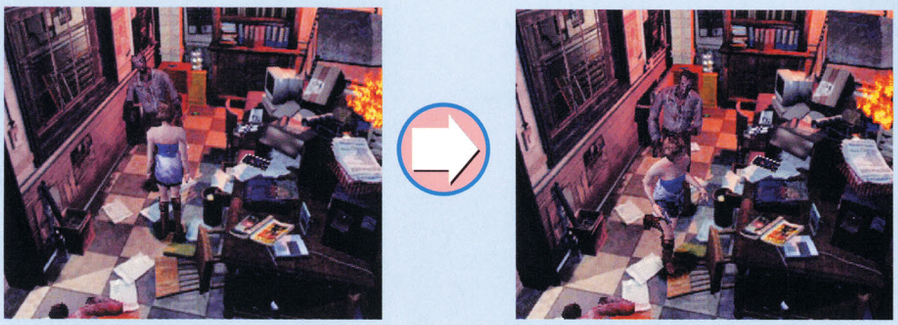
避けは“たまに出ればいいか”という程度のアイデアだった

効率化・高速化や最終的なデータの統合など商品を形作るうえで重要な仕事を担っているのがプログラマーだが、通称「ソフト」と呼ばれるカプコンのプログラマーは技術者としての能力だけでなく、ゲームの中身を考える能力も求められる。今回、助監督的な立場にあったプログラマーの方々にシステムについて訊いた。

「『2』までのシステムを継承して簡単に作ろうという話でスタートしたんですけど、それではやりたいことがまったくできないので、新しいシステムを追加していったら、結局『2』とはちがうものになりました。

ここまでアクション性が強くなると思ってなかったですね。避けも“たまに出ればいいか”って感じで、システムとして入ってませんでしたからね。やってみると面白いから、どんどん判定が甘くなってきて、組み込まれたんです。最初はクリティカルとかランダムという感じ。もともとのコンセプトとしては『1』のゲーム性に近づけたかったんですよ。ストーリーじゃなく、戦闘とか死にそうな雰囲気をメインにしたかった。『1』とは方向性がちがうけど、難しさのレベルとしては『1』に近づいたかな。追跡者が弾を避けますしね。最初100％避けていたんですけど、超不評を買いまして（笑）。確率を1/4に減らしたらまったく避けなくなったので、1/2くらいの確率に落ち着いたんですけど。ゾンビは避けないですが速いゾンビはいます。前作までの倒れていたゾンビの評判が悪かったので、代わりに入れました。『2』よりは全体的にキャラの1.3倍から1.5倍くらいスピードが上がって、速いゾンビはそれよりもっと速い。主人公の連射能力も上がっているので、アクションはスピーディになってます。ナイフはですねぇ、『2』のときは絶対使わさん！　と思って威力を下げていたんですけど、上げました。下向きのモーションは射程が長くて相手に近づきすぎてしまうので、“下、下、真ん中”で3回攻撃して、180度ターンで逃げてまた攻撃するというのを繰り返すのが攻略法になるでしょうね」

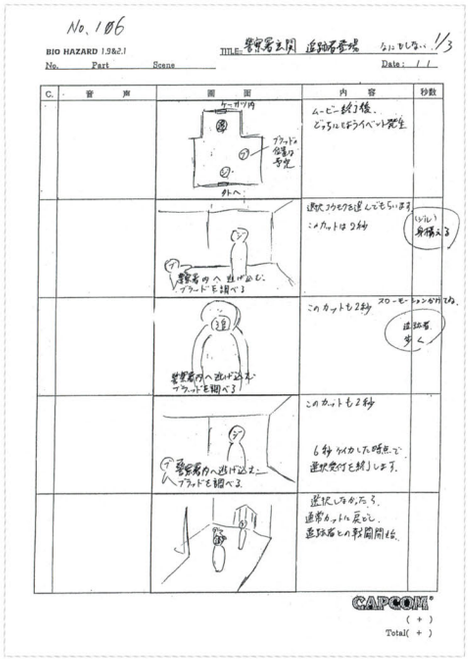
180度ターン



避け

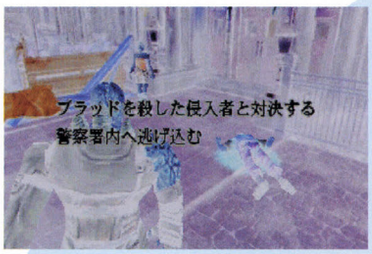
開発当初は「歩きながら（前進・後退）撃つ」「上下撃ちがオートで出る」などの新しい操作が提案されていたがほとんどが没となり、かろうじて「避け」と「180度ターン」が残った。ターンのモーションは走りのモーションの一部を使い回しただけ、操作も⬇＋×ときわめて簡単なもの。修得が難しいのは避けのほうで、武器を構えようとした最初のタイミングと、撃とう（刺そう）とした最初のタイミングでしか、入力を受け付けない。写真は「避け」でピンチをチャンスに代えた一例。

後々の行動にも影響を及ぼす「どっちにしよかイベント」



48—49ページを見てもわかるように絵コンテはその都度さまざまな描かれ方をしている。このライブセレクション用の絵コンテも、通常のイベント・デモのそれとは若干描き方が異なる。というのも、ライブセレクションで選択肢を選べる時間は6秒と決まっており、その6秒間がどう過ぎていくかを記載しなければならないからだ。掲載した絵コンテでは、1カットごとに2秒が経過していることが見てとれる。

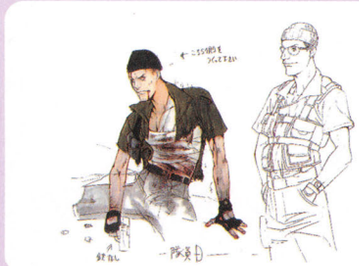
ライブセレクション



戦う

逃げる

ライブセレクションは二択であるが「何も選ばない」という第三の選択も残されている。写真の場面では、避けの入力判定が厳しかった当時は「何も選ばないと必ず追跡者にどつかれる」という結果が待っていたのだが、現在ではプレイヤーの腕次第で追跡者の攻撃を受けないで済むことになっている。この場合、「何も選ばない」と追跡者と戦うことになり、「ブラッドを殺した〜」とゲームの行方は変わらない。「警察署へ〜」を選んだ場合には安全に逃げられる。

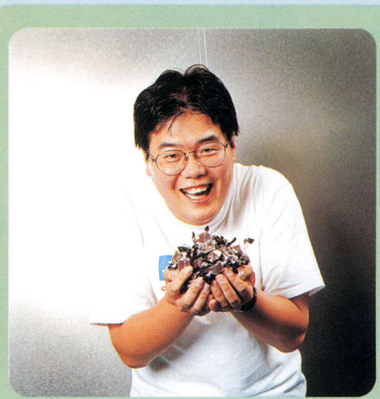


アンブレラの傭兵

アンブレラがラクーン市に派遣した、現地調査と関係者救出を命じられた傭兵たちの設定画。『2』の隠れシナリオ『第4の生存者』に出てくるハンクと異なり、いかにもウイルスに感染しそうな軽い装備が特徴といえば特徴。

メイン・プログラマー
坂田 聖彦

メイン・プログラマー。システムまわり全般を担当するほか、通常の分担に当てはまらない仕事をする。メインというと聞こえは良いが、じつは何でも屋だったりするとか。



エネミー・プログラム
唐津麻 勝俊

プレイヤー、ポリゴン、敵、サブキャラなど画面に現れるもののほとんどに関係したプログラムを担当。チョコレート好きの怪人。追跡者がゲロしつこいのは、彼の仕業だ！

サウンド・プログラマー
本塚 秀成

サウンド及びCDの読み込みに関するプログラムを主に担当。具体的には読み込みのストレスを軽減するなどの仕事を行っていた。読み込みの快適さは、彼の頑張り！

グラフィック 1

気丈なジルがふと見せる弱さと安産体型の微妙な関係

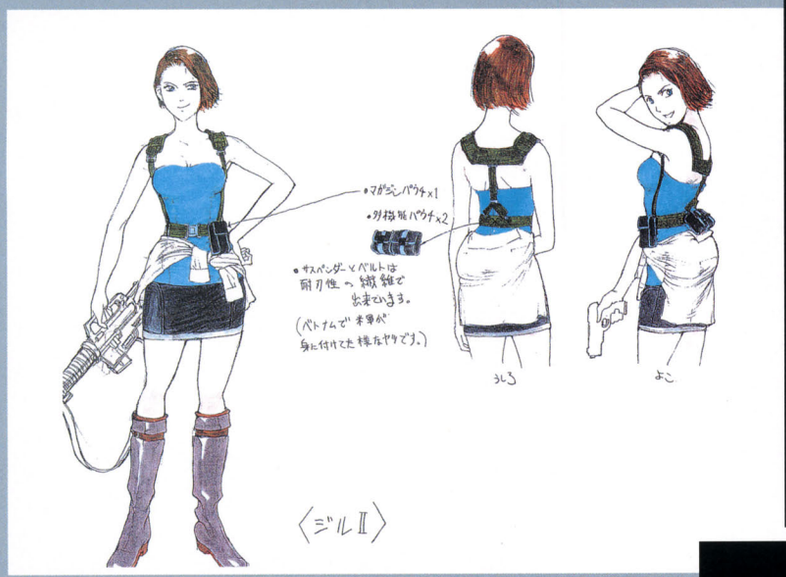
キャラクター・クリエイターチーフの上田氏いわく「あれは三上の趣味ですわ、とオレは思ってますけど」とのことで、さっそく三上氏にジルのデザインについて訊ねてみた。

「ふつうホラー映画のヒロインとなると、ガリガリで目・鼻・口が顔の面積に対して非常に大きく、要は顔がちょっとでもこわばると恐怖が観客に伝わりやすい女優さんが選ばれるんです。

今回の場合ホラーというのも大事なんだけど、その枠から外れすぎない程度に、なよなよしすぎない自立したおとなの女性を描きたいという気持ちがあって。それは『1』のときからそうなんですけどね。ふだんはきりっとしている女性が、環境の急変でふと弱いところを見せる。そこが奥ゆかしくていいんじゃないですか。

腰がしっかり据わっているのにも理由があって、銃を撃つのに安定するんですよね。……と考えると筋は通るでしょ。これがエッチすぎるとそっちにばかり目がいくし、あの程度の露出がベターなんじゃないかなと。ただ『3』のデザインにはあまり噛んでないんですよね。上田が『ミニスカートばかりでいやだ』というので、最初ごっつロングだったんです。それがあまりにも短足に見えたりソフト的な事情でポリゴンがパリパリするとかで、いまの長さに。もっとクーッとやれよ！　と思うけれども、それは僕の好みでコンセプトとは関係ないですからね」

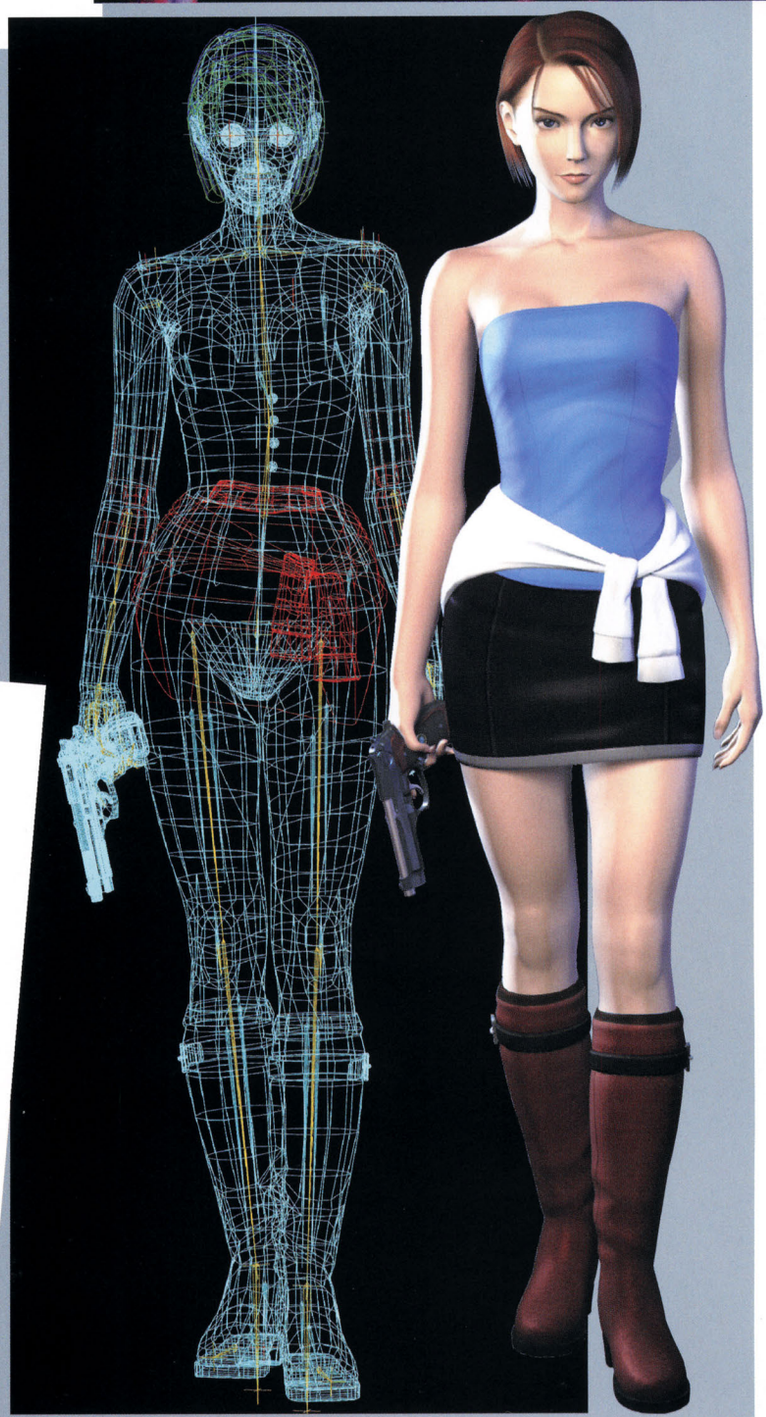
JILL



マガジンパウチ付きのベルトを装備したジル。これはストーリーの途中でカルロスにもらうもので、所持できるアイテムが増えるという御利益がある。すでに設定原画の段階でおしりにむちむち感があることがわかるだろう。

『1』でジルが着用していたS.T.A.R.S.の制服を改めて設定し直したデザイン。モデラーに伝えるべきディテールの情報を盛り込んだもので、中身（ジル）はわりとあっさり描かれている。

『3』のジルの基本デザイン。脚を組んでいるせいか、スカートがせり上がって実際のモデルよりも短く見える。電車に辿り着くあたりまではこのジルが活躍する。三上氏本来のイメージにもっとも近い絵面だと思われる。



グラフィック 2

歯茎がニッとなっているのはノリの部分が大きいですね

グラフィック
吉村 健一郎

インターフェイスデザイン。背景とキャラクターのどちらにも属さないオブジェクトやサブメニュー画面、タイトル画面、文字表示などを担当するグラフィッカー。

グラフィック
松下 禄範

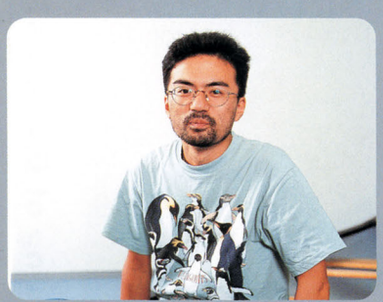
クリーチャーデザインと、人物のモデリング・テクスチャー・マッピングを担当（モンスターはテクスチャーのみ）。モンスターデザインのためにアルバイトから急遽抜擢された。

グラフィック
上田 健一

キャラクタークリエイターチーフ。モンスターのモデリングとモーションを担当。実作業以外ではグラフィックの親玉として活躍。以前はアーケードゲーム制作に関わっていた。

グラフィック
濱野 美帆

BGクリエイターチーフ。背景のグラフィック全般（原画からあとの制作工程）を担当。実作業以外の仕事は柴田氏と分け合っている。前作から『バイオ』に関わっている経験者。



グラフィック
柴田 洋

BGクリエイターチーフ。背景のグラフィック担当。機材の発注やスタッフの人選（誰が誰に教えるとか）などの仕事も行う。『バイオ』は初めてで、研修後に作業に入った。

ジル以外のグラフィックに関しては左に紹介する5人に聞くことになった。人物をデザインしたグラフィッカーは残念ながら取材の席にはいなかったのだが、ほとんどの視覚的要素について事情聴取をすることができた。

――追跡者のデザインのコンセプトは？

松下：ディレクターからの指示は、迫ってくる恐怖を表現するために、プレイヤーを威圧できるよう体格をでかくするということと、武器を使って攻撃してくる、そういうコンセプトでやってくれと。僕はそれに対して寄生というテーマを考えて、ネメシスと呼ばれる寄生生物を背中に植え付けられてるっていう設定で描きました。脳を支配されているんです。

――歯茎とかニッとなってるじゃないですか、ああいうのはノリなんですか？

松下：ノリの部分が大きいですね。実験体っていう意味も含めて縫い目があったり。モンスター全体に言えるんですけど、気持ち悪さとか怖さを前面に出そうと心がけました。モンスターはどちらかというとファンタジックな方向に行きやすいので、そうならないように。

――ドレインディモス（DD）は？

上田：DDは生まれてきた経過が特殊で。はじめリッカーを出すという話があったんですよ。『2』から持ってきて調整し直して出す予定だったんですけど、実際プログラマーがとりかかってみると……プログラマーに言わせると、他人の組んだプログラムはわけのわからんようなところがあるらしいですわ。で、リッカーのプログラムはまさにそれで、しかも難解だったらしくて、調整し直すにはもう一体作れるくらい労力がかかると。もう一回リッカーを出すメリットがないと言い出して、すると三上さんが「それやったら新しいのまるごと一個作ろうぜ」と。そのときはキャラクターに全然人がいなかったので「マジかい！　新しく一個作んのか！」というのはあったんですけども、新しく一から作るのは好きなので、まあしんどいけどもやるか、と。その中で今回市街地というタテヨコ高さの広い空間を使うので、その空間を有効に活かせるキャラクターが欲しいと三上さんが言い出したんです。要は広い空間を飛び回れる、歩き回れる、市街地型リッカーみたいな、そういうイメージから企画マンが練りだしてああいうふうになったんですけど。

――「このデザイン採用」となると、次は厳密なモデルの大きさであるとか、省略する部分が決まってくるわけですよね。

上田：そうですね。モデルを作る人はなるべくデザインに忠実に作るんですけども、やっぱりなにかと制限はあって。ポリゴン数とか、関節の数とか。それに応じた3Dのオブジェの設計を頭の中でやりつつ組み立てていって、ある程度できたら「ここはこうじゃないとどうしても関節が曲がれへんねん」という話をデザイナーとしながら詰めていって、作ったらテクスチャーを貼ってもらう。モーションはテクスチャーを貼るのと同時に付け出すという感じです。

――背中とかは既に描かれてあるんですか？

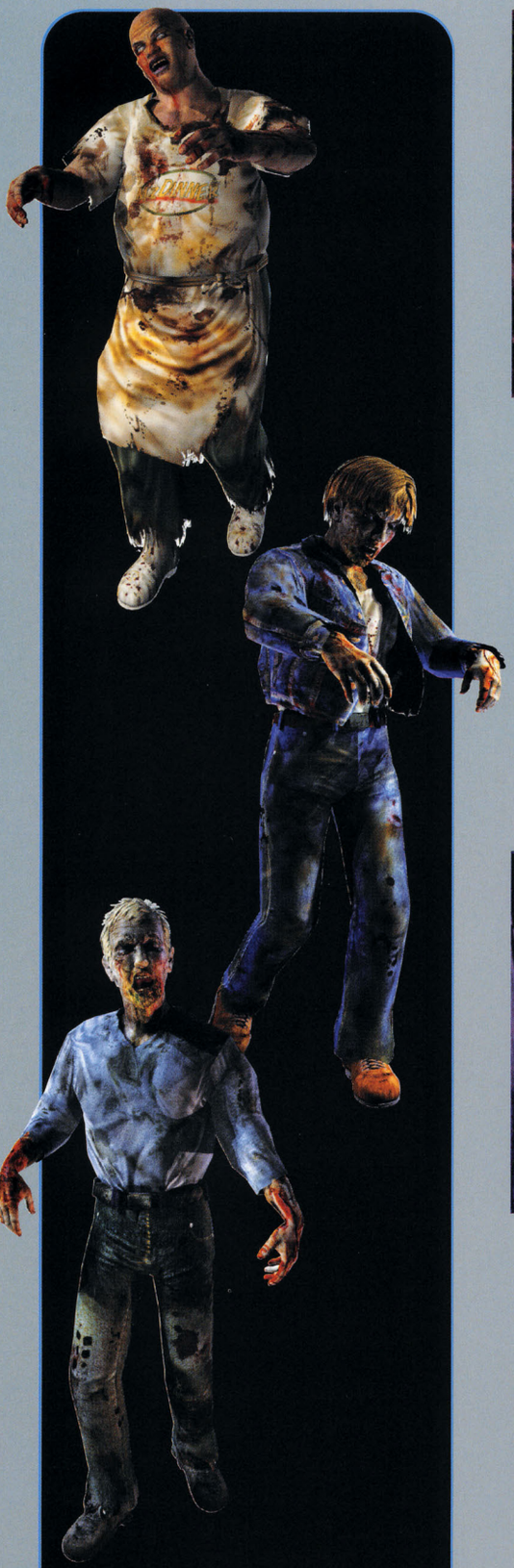
松下：モデリングする前の段階で三面図を。

――足の裏とかは？

上田：テクスチャーを貼る人に任せる感じ。でもモデリングの段階では、足の裏は結局のところただの平らな面なので、それをしっかり接地しているように描いておくだけです。

――実際に違和感がなければよし、と。

上田：そうです。



掲載したのはクレイアニメーションのフィギュアかと思わせるテクスチャーのゾンビたちだが、これは当然ゲーム中のリアルタイムポリゴンではなく、プロモーション用に制作されたレンダリングCG。『3』の舞台は市街地ということで、警察官以外の市民ゾンビをおおぜい用意しなければならなかった。このため衣服や体型などをばらつかせる作業に時間がかかり、ゲーム制作そのものが終了する直前まで、市民ゾンビの調整が続いた。

グレイブディガー

直訳すれば「墓掘り」。プレイヤーはイベント戦闘で対峙することになるが、戦う場所は細い一本道状のマップにかぎられている。その状況を想定した長身のデザインなのだろう。倒すとなると相当の弾丸が必要になるはずだ。

ドレインディモス

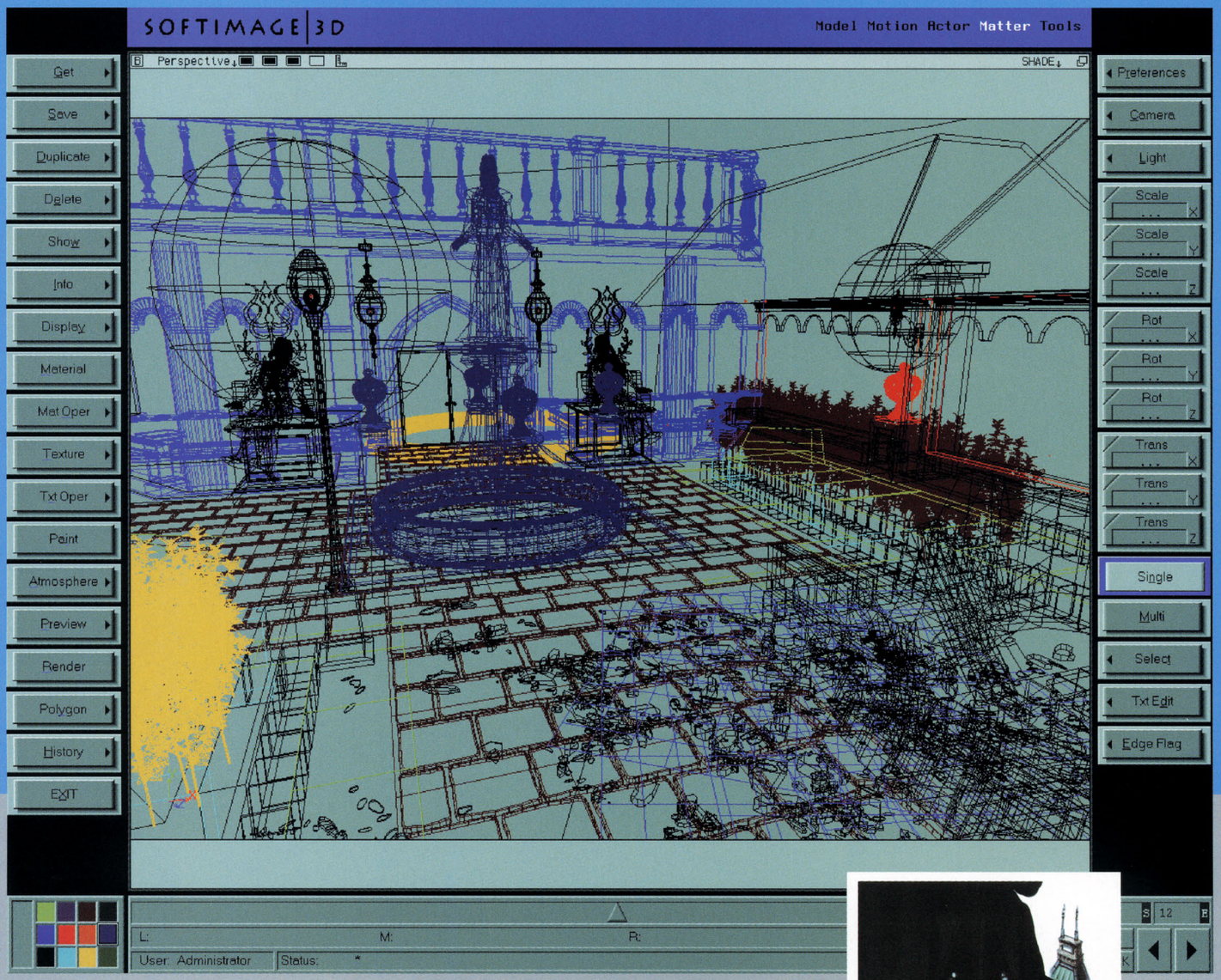
通称DD。当初リッカーを再調整して登場させる予定だったものが、諸事情により新モンスターに変更され、市街地型リッカーとして新たに企画しなおされた結果がこれ。ボスキャラではないので、倒すのはたやすい。

ハンターβ

おそらくイベント戦闘的な局面に登場してくるはずのハンターの亜種（ハンターは『1』に登場した生物兵器）。「目がどこにあるか不明」「重心がしっかりしている末端肥大体型」「鉤爪」という特徴を踏まえた造形。

グラフィック 3

現実的なディテールを強調した非現実的な空間構成の魔術



「たとえば公園だったら自然の要素が欲しいからとか、工場やったらその廃れた感じのラストステージが欲しいと。そういう意図を企画がまず先に出してから、何にするかと当てはめていく感じです」（濱野）

――背景は2Dなんですか？

濱野：Softimageを使って3Dで作ります、それで光源設定をしたりして。その前にカット割り。アングルを固定して見せるじゃないですか、あのカットをまず決めるんですよ。それを決めてモデリングしていって、そのアングルに合わせて1枚レンダー2枚レンダー3枚レンダーってやっていくんで、描き出す結果は2Dの絵ですね。ツール上では3Dです。

――ではモデリングした街の一部分、このカットはこのアングルで行くぞ、と決めた時点では色は塗っていない？

濱野：ほとんど塗っていないに近いですね。2Dになるところで色を着けたり汚しを入れたり。

――どうやって統一感を出そうとしたんですか？

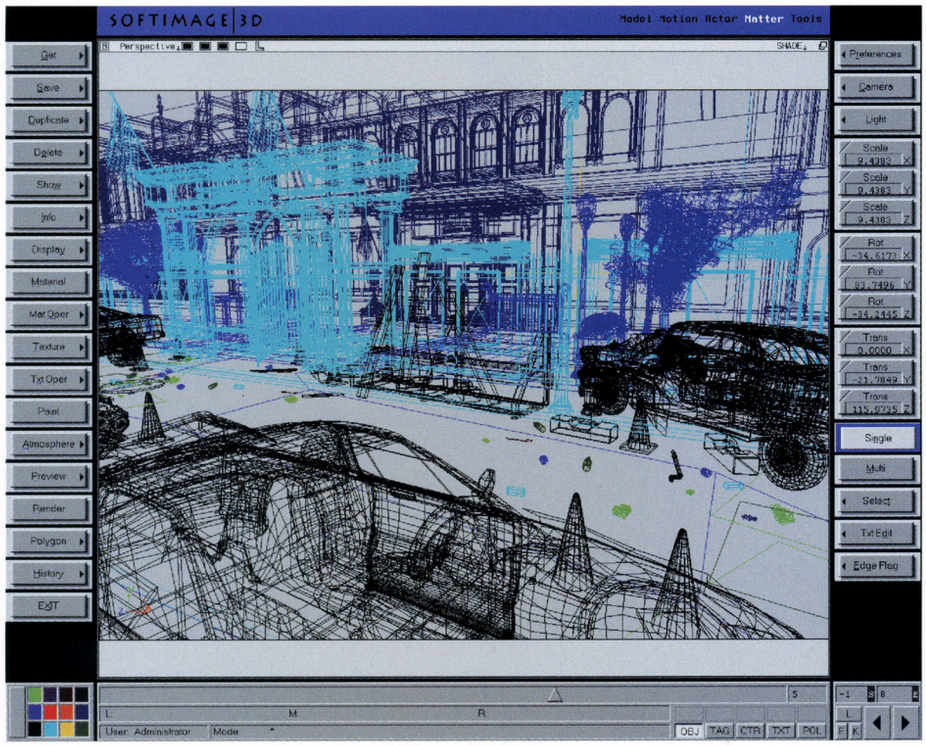
柴田：警察署があるじゃないですか。あの警察署と違和感なくつなげる、それがいちばん苦労したところですかねぇ。警察署さえ出てこなきゃ『3』のカラーを作りやすかったんですけど。

――汚しとか重層物の密度がすごいですね。

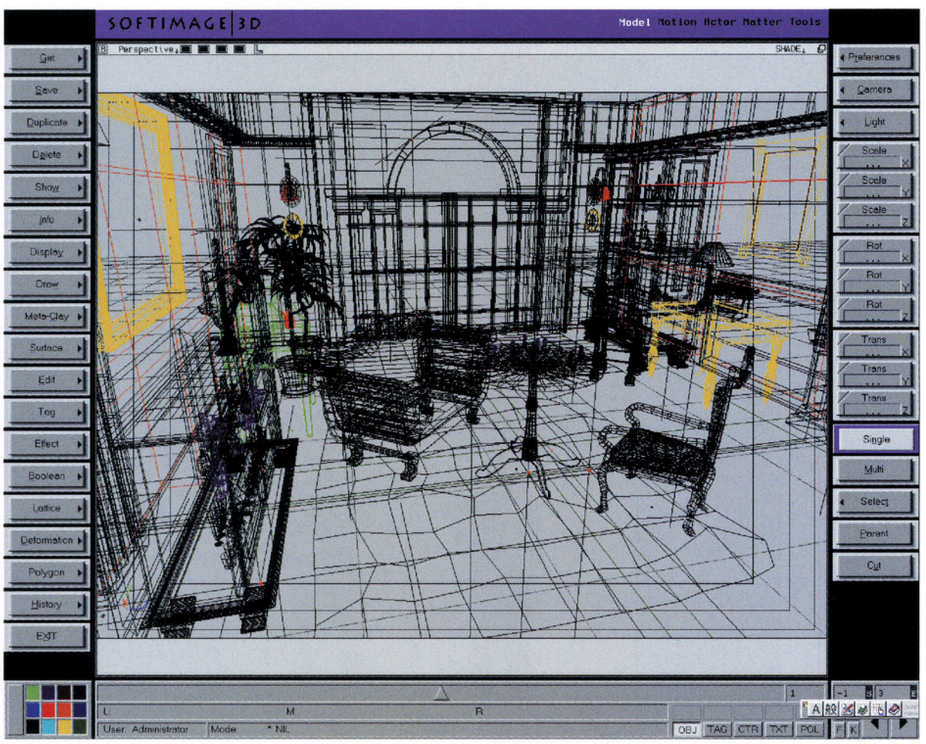
濱野：まあ言ってみればそれがウリというか。汚しとか入れると雰囲気出やすいんですよね。

上田：それでごまかせるというのも技術やねん。

制作工程



米国取材で撮ってきた写真は、町の雰囲気――人が住んでいるところ、ふだん見過ごしてしまうところの資料として役立ったようだ。「きれいな絵とか写真はいくらでもあるんですけど、他愛もない看板とか、窓の使われ方ひとつとってもなかった」（濱野）そうである。その綿密な取材をもとに構成された市街地の広さはおそらくシリーズ最大だろう。「言うてみれば『2』のときのシステムでは30メートル四方がソフト的に表現できる限界なんです。市街地はそれの連続なんで、広いです。カット数で言うと、部屋だったら10カットもあればフォローできるものが、15カットあってやっと最後まで辿り着けるというくらいあります」（濱野）。掲載されたワイヤーフレームの写真はSoftimagel 3Dでモデリングした際のデータを引っぱり出してもらったもの。ゲームだからといって、省略したり手を抜いた様子は見られない。物理的にはリアルに、配置的に（つまり画面構成）は映画以上に誇張する、というのが『バイオ』シリーズの特徴だ。プレイヤーの行く手を遮り、市街地をマップとして囲い、ゲームのシナリオにのせるための手段（ギミック）として、背景を用いているのである。



角度は違うが、警察署前のイメージボード。イメージボードは、開発が進行してからは絵が上がるのを待っていたのでは間に合わず、それほど多くは描かれなかった。あくまでも参考程度のようだ。

実際のゲーム画面。静止画として存在する背景の上をキャラクターが動く。キャラクターが浮いて見えないよう「マスクをきる」（キャラクターの隠れる部分を指定する）作業が大事だが、非常にめんどうくさい。

こちらはゲーム画面に近い雰囲気。イメージボードが上がっても、即OKというものは少ない。光源や雰囲気を変えたり、企画的な意図が盛り込まれることもあり、緻密なイラストが描かれることはなかったようだ。

ゲーム画面で、こちらは時計塔のなかの一室。シリーズを通じて美術品や、調度品が多く、非常に細かい物まで絵として表現している。汚しのテクニックは、もはやバイオチームのお家芸。

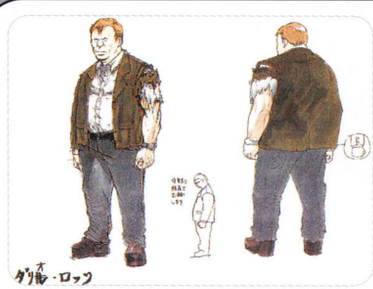
グラフィック 4

180度ターンのモーションは特別なものではなく、走りのモーションの途中の絵を使いプログラマーがうまくつないでみせたものだそうだが、イベント・デモなどでキャラクターに演技をさせる必要もあり、キャラクターのモーションは何百という単位に及ぶ。キャラクター毎にミーティングが行われ、デザイナー、モデルやモーションを作る人間、プログラマー、企画マンが意見を戦わせ、企画書を書く。そこから想像を膨らませ、モーションを付けていく。ちなみにモーションはすべて「手付け」である。「モーションキャプチャーはどうしても使いたかったので、やらしてくれ、と言って研究はしたんだけども、結局は時間と人材が足りなくてできなかったんです。いい結果は出たんですけど。ただ人間の動き以外はほとんどモーションキャプチャーできないんで、そういう部分は人の手で付けなければならないんです」（上田）

キャラクター・背景以外のオブジェクトというと、まず気がつくのがドラム缶やダイナマイトなどの爆発物だが、ほかには何があるのだろう。「ゾンビがバン！　とドアを開けて入ってくるシーンのドアですね。背景に描いてしまうと動かせないので。あとは追跡者が壁を壊したときに飛び散る破片とか。石像とかスイッチとかバルブとか、覚えてないぐらいありますわ（笑）」（吉村）

爆発や炎、水の表現、弾の火花、薬莢、おおよそ画面に現れる視覚効果は、エフェクトデザインという効果関係を一手に引き受けるグラフィッカーが描いている。ツールは必要に応じて様々だが、たいていの場合2Dのアニメーションとして出力しなければならないそうだ。「コマ落ちという感じのリミテッド・アニメーションにして、プログラマーに渡して組んでもらうという感じ」（上田）

アンブレラから派遣された調査員のひとり。中盤〜終盤にかけて登場する。なにかと制限の多いリアルタイムポリゴンのキャラクターで、この表情が再現できるものなのだろうか？



ゲームの始まった直後に現れるひきこもり男。ちょい役とはいえ、画面に出す以上はきちんとモデルを作り、テクスチャーを貼れるよう詳細な設定がなされていなければならない。

サウンド

ゲームのサウンドは インタラクティブなところが重要

サウンド
上田 雅美

『1』のころから『バイオ』に携わっているコンポーザー。『2』『3』ではサウンドのチーフとして、楽曲に関することにはすべてかかわっている。『1』のときは制作途中からチーム入りし、数曲を作ったくらい。

サウンド
浜 亘

『1』の発売後に入社してきた若手サウンドデザイナー。『2』のときは上田氏と組む別のSEのチーフがおり、その下でサブ的に働いていた。『3』では初めてサウンドエフェクトのチーフを務めることになった。

“音”の善し悪しはことばでは表現しづらい。「曲に対して何も反応ないんだけど、ってミーティングで言ったことあるんですよ。文句がないのはいい報せというか」（上田）というのも無理はない。前作のディレクターの神谷氏は映画監督に近いストーリーテリングへの指向を持つ人で、映画音楽に詳しいぶん細かいところまでオーダーを出すので、一度ではOKをもらえなかったようだが、『3』の青山氏は「かっこよかったらいいじゃん」という性格らしく、仕事はすんなり進んだそうだ。進め方も異なり、『2』のときは画面もありセリフも収録された状態になってから曲を作っていたが、それでは納期に間に合わないということで絵コンテの段階で作曲に着手したのである。「前作ではRPGのようにシリーズを通したテーマをつけてやろうと作曲したのですが、三上に「失敗だったね」と言われてしまって。今回は「もういいんちゃう」と」（上田）。それでも人物ごとにテーマを持たせてはいる。たとえば追跡者。メロディーをつけるとRPG風になりがちで、追跡者自身の動きが素速いこともあり、リズム主体の曲作りを行っている。追跡者の派手な音と、それ以外の静かな部分の対比がポイントだった。「ほとんど曲なし、環境音で通そうと。僕は『1』に立ち返りたかったんですよ。ただ求められているのが派手なものばかりなので、結局『2』の発展形になりましたけど」（上田）。

楽曲とSEが融合して重々しい雰囲気を形作るのがバイオサウンドの特徴である。「なんとなく曲も鳴ってるし、ゾンビの遠吠えも環境音としてなんとなく聞こえるし。曖昧にはなってます」（浜）「絵を見たら、ここは無音でいったほうがいいってすぐわかるんですよ。狭い路地なら無音とか。逆に広い部屋で無音だったら寂しすぎますしね」（上田）映画のサウンドトラックに似て非なるのがゲームの音なのか。「映画はその場面をだまって見て、感動する。ゲームはよりインタラクティブなところとかが重要だと思うんですよね。自分が走ってプレイするというのが究極なんでしょうけど、ブルブル震える（デュアルショック）のも出てきているわけじゃないですか」（浜）。つまり、プレイヤーの主観に寄った体感的な音の強調がゲームの場合にはクローズアップされるのだ。だから足音の音量すら「でかくないと聞こえない」「これでいい」と論争が絶えないのである。

追跡者は恐怖を演出するための保険だったんです

各パートの取材を終えたあと、プロデューサーの三上氏に『3』の制作を終えての感想を伺った。

「スタッフのがんばりと緻密な計算が功を奏して、予想以上にスケジュールがうまく進行しました。アルバイトですけど、制作進行を特別に雇って慎重にコントロールして。今回はプログラマーに比重を置いたんですよ。『1』からやってるベテランの、企画もできる——企画の弱い部分のサポートができ、キャラのまちがいもただせる人間を配置して。強烈なプログラマー集団、そこだけは動かさなかった。坂田、唐津麻、秋月、本塚。新人が伸びた？　強力に成長した人もいれば、バイオを作るという枠の中でスキルを上げただけの人もいるので、どのくらい成長させられたかはわからない。オリジナルとシリーズもの（にそれぞれかかる労力）は雲泥の差だから。三作目にあたってノウハウもたまって進歩しているけど、それでも一年で完成したのはスタッフのがんばりあってこそで、今回は総じてマルだったんじゃないかな。僕的にはマル、もうちょっと尖ってもよかったかもしれない。プレイしていちばん楽しいのは『3』じゃないのかな。とくに爽快感に関しては。逆にホラーという面ではつらいかなというのが正直なところ。あの、最初のコンセプトでは昼と夜とのギャップ、グラフィックを変えることで中盤での変化を出そう、飽きたころにまた大きな波を与えられるんじゃないかと思っていたんですけど、そこがなくなっちゃって。昼と夜のグラフィックの変化が8時半と9時くらいの差しかなかったんですよ。あともう一点、最初のコンセプトからなくなったのは外の喧騒と中の静けさの対比。たまに中の場面があっても、怖い演出じゃなくてイベントが入ってしまう。外で怖さを出すのは非常にしんどいので、中で怖さを出してメリハリをつけなければいけないところでうまくいかなかった。ホラーという面ではいまの二点がなくなって、追跡者だけが残ったかたちです。追跡者って保険だったんですよ、いわば」

どうやら『3』は前作までとは異なるプレイ感覚のゲームになっているらしい。結果的にホラーという要素が薄れたことで、アクション度を増した独特の手触りが宿ったようなのである——。

プロデューサー
三上 真司

カプコンのプロデューサー。1990年に入社、いくつかのスーパーファミコンソフトの開発に携わったのち、かつてのファミコン用RPG『スウィートホーム』のホラーというアイデアを蘇らせた『バイオハザード』を発表。今ではバイオの人として汗水たらす毎日。

-STAFF-

PLANNING

Scenario	YASUHISA KAWAMURA
Event Plan	AKIRA KOKUSHOU
	WAKAKO NAMMO
Acting	TETSURO OYAMA
Schedule Manage	KOTARO NISHIO
Support	HIROYUKI KOBAYASHI

GRAPHIC

Background CreatorChief	MIHO HAMANO
	HIROSHI SHIBATA
BG.ImageDesign	MUNEYUKI KOTEGAWA
BG.Creator	HIROKI OHNISHI
	HIROKAZU YONEZUKA
	HIROYUKI IMAHORI
	HIROSHI SUGIYAMA
	NAOKI KATAKAI
	YUKI KURAHASHI
	NAOTO ISHII
	KOICHIRO HARA
	TAKAHITO WASHISAKA
	TAKUO YAMAMOTO
	TATSUHIKO KAWASHITA
	YASUHIRO HIRATA
	JUNKO GOTOH
	MASACHIKA KAWATA
	YUSUKE KAN
	YOSHIYA KOTANI
	KOICHI HIDAKA
	KOICHI MINAMI
	NAOHIRO YAMADA
	CHIE NISHIDA
Interface Design	KENICHIROU YOSHIMURA
	KAORU ARAKI
Charactor Creator Chief	KENICHI UEDA
Charactor Creator	MASAKI YAMANAKA
	TOMOAKI SUGENO
	SHINJI UTSUNOMIYA
	KUMIKO SUEKANE
	AKIKO SHIBATA
	MASATERU NAKAO
Creature Design	YOSHINORI MATSUSHITA
Effect Design	YUSUKE HASHIMOTO

SOFTWARE

Program Chief	KIYOHIKO SAKATA
Scenario Program	TOMOHIRO AKIZUKI
	AKIHITO SHIMAMORI
	KAZUNORI INOUE
	AKIRA KAZAOKA
	NAO UEDA
Enemy Program	KATSUTOSHI KARATSUMA
	MITSUO OKAMOTO
Sound Program	HIDEAKI MOTOZUKA
Effect Program	TAKAAKI YAMANOUCHI

SOUND

Music Composition Chief	MASAMI UEDA
Music Composition	SAORI MAEDA
Sound Design Chief	WATARU HAMA
Sound Design	TOMOYUKI KAWAKAMI

CG MOVIE CREW IMAGICA IMPRESSION

Producer	TSUTOMU TORII
Production Runner	TETSUTO KOYAMA
Director Editor	HIROSHI SASAKI
Computer Graphic Designer	RICA FUJIMOTO
	NOVKO QINO
	SHIGEHARU SHIMADA
	KIYOSHI SHIGENAGA
	KOZO TAKAYAMA
	YOSHIYUKI TONOE
	KAYOKO INOMOTO
	YUTAKA NISHIKAWA
	KOJI TAKENAKA
	KUMIKO MURATA
	SHUNICHI SHIRAI
	TAKAHIRO ONISHI
	MARI YAMAMOTO
Technical Support	MASASHI IMANAKA
Texture Designer	TAKAYUKI YAMADA
	AZUMI NISHIMURA
	MAKOTO NISHIBORI
	HIROYUKI KUSUKAWA
	HAKUEI YAMAMOTO
Sound Mixer	TAKEFUMI HIRAYAMA
	KAZUYA HIRATSUKA
Motion Actor	KAZUHIDE YAMAMOTO
	RICA MAENAMI
Special Thanks	Avidjapan
	DAIKIN SOFTIMAGE3D

RECORDING CREW

CAST

Jill	CATHRINE DISHER
Carlos	VINCE CORAZZA
Mikhail	BEN CAMPBELL
Nicholai	ROGER HONEYWELL
Brad	EVAN SABBA
Tyrell	PETER WINDREM
Marphy	PICHARD CLARKIN
Dario	TONY ROSATO

Record Engineer Assistant	PAUL SHUBAT
Record Engineer	IAN RODNESS
Producer	SUSAN HART
Voice Director	ERIK"ESK" SUZUKI

ENGLISH SCRIPT

Translation	TOM SHIRAIWA
	ABU TAKEMURA
	MIKI TAKANO

SPECIAL THANKS

Texture Cooperate	MAKOTO TSUCHIBAYASHI
	MASATO SAKURAI
	SAORI BANDO
	SATOMI TSUBOTA
Music Mastering	KAZUYA TAKIMOTO
Sound Design Cooperate	NORIKO ANDO
	TAKASHI UNO
CG Movie	MOTOJI FUJITA
	NAOTO SATOU
	(CAPCOM VIDEO TEAM)
Opening Illustration	SHIGEOMI OKAMURA

PUBLICITY

MASAKO HONMA
KEIICHI BABA
MIDUHO TOYONAGA

SUPPORT COMPANY

imagica

MARUI

G.S.X. by BEST

Supervisor	YOSHIKI OKAMOTO
General Producer	NORITAKA FUNAMIZU
Producer	SHINJI MIKAMI

DIRECTOR

Kazuhiro Aoyama

PRESENTED BY

CAPCOM®

取材・文：新留寿基（GW!）
写真：中島正之（アンヴィル）

Publisher：テクモ株式会社
Developer：テクモ株式会社
Platform：業務用（セガNAOMI基板）
Release date：99年10月予定

MAKING OF DEAD OR ALIVE2 板垣伴信インタビュー

～TEAM NINJA 勝利への4年間～

History of TEAM NINJA

1995年6月
SEGA業務用基板『MODEL2』受領

1996年11月
業務用『DEAD OR ALIVE』発売
©TECMO,LTD.1996

1997年10月
SEGA SATURN版『DEAD OR ALIVE』発売
©TECMO,LTD.1996,1997

1998年3月
PlayStation版『DEAD OR ALIVE』発売
©TECMO,LTD.1996,1998

1998年4月
SEGA業務用基板『NAOMI』受領

1998年7月
デジタルビーナス発表
『DOA2』の開発にあたり、TEAM NINJAが試験的に制作／発表したフルレンダリングCG。『DOA』に登場した女性キャラクターの艶かしい水着姿（3体）が発表された。発表当時は「実機上で動くはずもない、ただのイメージCG」だと誰もが思っていた「デジタルビーナス」だが、現在はセガの最新アーケード基板「NAOMI」上で「それがそのまま」稼動中。
©TECMO,LTD.1998

1998年9月
『DEAD OR ALIVE2』ビジュアル公開
（第36回JAMMAショーにて/ 35秒Ver.）

1998年10月
業務用『DEAD OR ALIVE++』発売
©TECMO,LTD.1996,1998

1999年2月
『DEAD OR ALIVE2』ビジュアル公開
（第18回AOUショーにて/ 5分Ver.）

1999年9月
『DEAD OR ALIVE2』一般公開
（第37回JAMMAショーにて）

1999年10月
『DEAD OR ALIVE2』発売予定

プロフィール
板垣伴信

テクモ株式会社　商品開発部プロデューサー／TEAM NINJA ディレクター。1967年生まれ。早稲田大学法学部卒業。1992年テクモに入社。『キャプテン翼4』（SFC）『テクモスーパーボウル』（SFC）の開発に携わったのち、3D格闘ゲーム『デッド オア アライブ』のプロジェクトをスタート。以後、『DOA』シリーズすべてのディレクターを務める。

1995年6月＿プロローグ

『デッド オア アライブ（以下、DOA）』のプロジェクトが立ち上がったのは4年前、1995年6月のこと。今だからこそ話せますが、当時のテクモは「危機的状況」でした。僕らが創ったゲームのタイトルどおり、まさに「生か死か」といった状態だったんです。これからのテクモを支える「新たな柱」が必要とされていました。そんななか、セガの業務用基板『MODEL2』が発表され、テクモを含む3つの会社が、これを受領しました。

当時の『MODEL2』は、3Dの描画性能に最も優れた「最高級」の基板でした。この基板を受領後、開発チーム内で最初に交わされた議論は「どんな商品を創るか」です。ゲームというのは、ある種F1の世界と通ずるものがあります。セールス（勝利）はもちろん、技術力も前面に押し出して、企業そのもののアピールにもつながるモノでなければなりません。そういった要素を満たせるジャンルは何か？　を考えたとき、2つの候補が挙がりました。「格闘ゲーム」と「ドライビングゲーム」です。

候補が2つ挙がった時点で僕は考えました。「これから先のことまで冷静に見据えたとき、テクモにとって、いま本当にやっておかなければならないこと、創らなければならないジャンルは何か？」と。当時の市場を見回すと、確かに「ドライビングゲーム」という選択肢も存在しました。ただ、筐体コストの問題や、ノウハウの蓄積、これから先の商品開発における技術の転用まで考えると、結構リスクが高かったんですね。

ドライビングゲームを創ることで培える技術、――例えば、三次元空間において、車という物体を制御する技術をどれだけ磨いても、それはドライビングゲーム以外には転用できません。逆に格闘ゲームを創ることで培える技術、――人体の動きを制御する技術を磨き込めば、アクションゲームを始めとする他ジャンルにも転用できるようになるわけです。未来につながるより多くの可能性を秘めたジャンルとして、僕らは格闘ゲームを選びました。そしてこの瞬間から『DOA』プロジェクトが走り始めたのです。

1996年～98年_トライアルの2年間

「MODEL2」の受領から1年半ほど経った1996年11月、テクモ初の業務用3D格闘ゲーム『DEAD OR ALIVE』は完成しました。打撃・投げにホールドを加えた「3すくみ理論」の提案、2D格闘ゲームにもヒケをとらない「記号性を持ったキャラクター」の実現。『DOA』は当時の僕らが持っていたアイデアと技術をフルに投入したゲームとなりました。ただ、僕らが『DOA1』に課した本来の目的――駆け引き、レスポンス、格好良さなど「すべてに於いて完成された格闘システムの確立」という意味では、まだまだイジり甲斐のある余地が数多く残されていました。

実際、僕らは『DOA1』の開発がスタートした時点で『DOA2』リリースまでのタイムスケジュールをある程度決めていました。まず『DOA1』で何を実現し、『DOA2』をどんなゲームにするのか？　形は成さないまでも、僕らの頭の中では『DOA2』はずっと動いていました。ただ『DOA1』が完成した時点で、僕らが考えていたほど『DOA1』は完全ではなかったし、僕らが理想とする格闘ゲーム――『DOA2』を動かすことのできる基板はその時点ではどこにも存在しませんでした。

そこで僕らは段階的に物事を進めていくことにしました。『DOA1』を様々なハード（基板）上で作り続けることで、システムを少しずつ進化させていこう。また、常にその時点で最高の技術とノウハウを蓄積／投入しながら、格闘ゲームとしてのスケールとクォリティも追求していこうと。

キャラクターの固有技やバランスをリファインしたセガサターン版（1997年10月）、モデリングや光源処理を始めとする表現の追求と、新キャラクターを追加することで世界観の強化を図ったプレイステーション版（98年3月）、ゲームシステムそのものにメスを入れた業務用『DOA++』（98年10月）と、僕らが『DOA1』のアッパー・バージョンをたて続けにリリースした背景には、そんな理由があったのです。

開発途中には、セガの好意により「MODEL3」も貸して頂きました。この基板は「MODEL2」と同じく、間違いなく当時最強の基板でした。最強のハードウェアが、最強の3D処理能力を保証してくれるわけですが、逆に言えば、それゆえにプログラマブルな部分がとても少なかった。最強の「ソフトウェア技術」を提示することも『DOA2』の目的としていたわけですから、これでは成功しても僕らの力ではなく、単純に基板の力として市場に受け止められるだろうと予測しました。そしてもうひとつの大きな問題は――基板の価格があまりに高かった！　そんなわけでこの基板は見送り、『DOA2』の開発開始は次世代の、よりプログラマブルな基板が使用可能になるまで待つことにしました。

1998年4月_DOA2 始動

プレイステーション版『DOA』の発売を無事終え、業務用『DOA++』の開発も中盤に差しかかっていた1998年4月、僕らの新たなチャレンジが始まりました。セガの業務用最新基板『NAOMI』の受領が実現したのです。『NAOMI』はドリームキャストとの互換性を持つ基板でした。そしてその性能は、プログラムの組み方次第では、僕らが見送ったハードウェア型の最強基板『MODEL3』をも凌駕する、非の打ちどころのないものでした。このとき僕らは確信しました。「これまで磨いてきた技術とノウハウ、そしてセンスをもってこの基板を叩けば『DOA2』は必ず実現する！」と。このときから業務用『DOA++』の開発と並行する形で、『DOA2』の開発――正確には『NAOMI』の基礎研究が始まりました。

そして今からちょうど1年前、98年9月に開催された第36回アミューズメントマシンショー（JAMMAショー）において、僕らは『DOA2』のビジュアルを「実機映像出展」という形で初公開しました。このショーにおけるテクモの主力商品は当然、業務用『DOA++』だった訳ですが…。市場に対して僕らは「宣言」する必要がありました。僕らが『DOA』シリーズを作り続けてきた成果をきちんとお見せしたうえで「1年後には、これを出しますよ」と。つまり、あの発表は「予告ホームラン」の「予告」部分。スコアボードにバットを向けた僕らの「決意表明」でした。

プランニング

『DOA2』開発プロジェクトが本格的にスタートした頃、僕はこんなことを考えていました。これから何を実行すれば、本当の「勝利」を手にできるだろう。どんな要素を盛り込めば『DOA2』は最強の格闘ゲームになれるだろうか？　と。僕らが欲していた「勝利」っていうのは、F1の世界に例えるなら「フェラーリの優勝」です。決して「まぐれ」ではない本物の勝利。それは、どんな人達からもクレームの付く余地のないクォリティとスケールを持った格闘ゲームの完成を意味します。すべてのゲームにおいて、最も尊重しなければならない要素――「快楽」。「目で感じる快楽」「指先で感じる快楽」そして「頭（脳）で感じる快楽」。その種類や数が多いほど、優れたゲームとなるわけです。プレイヤーが喜び、驚き、心から楽しんでくれる商品。これまで格闘ゲームの世界に存在した「すべての価値観」をブチ壊すゲーム！　僕らがこれから作る『DOA2』は、そんな存在になる必要がありました。そして僕は考え、格闘ゲーム『DOA2』の個性を決定づける「3つの柱」をプランニングしました。

コンセプト1_ストーリーテリング

『DOA2』を構築するひとつめの柱。それは、演出としての「ストーリーテリング」です。意外に思われるかもしれませんが、キャラクターを大切にしてきた『DOA』シリーズにとって、これは外すことのできない重要な要素でした。これまでにないクォリティを持ったポリゴンのキャラクター達に、「リアルタイム制御によるフルアニメーション＆フルボイスのドラマ」をそのまま演技させようと僕らは考えました。

これまで非常に「紙芝居的」であった（テキスト＋静止画で構成された）ステージ間デモを、ポリゴンキャラクターのリアルタイム演技に切り替え、さらに実際のプレイ画面へシームレスに（場面切り替えナシで）移行させることで「持続する緊張感」が実現します。すべての格闘ゲーム・プレイヤーが持つ「ステージデモを見ている時」と「プレイしている時」の意識の違い。あまりにも離れすぎていた、この「意識の距離」をリアルタイムCGによって縮めることで、プレイヤーの視線（意識）をより長くモニタ上に留めてもらえるようになる、と考えたのです。また、様々な運命を背負ったキャラクター達の「戦う理由」を、ステージ間デモによって明確にしていくことで、プレイヤーの「闘志の源泉」を揺さぶることも可能になります。プレイヤーによっては、より深くゲームに感情移入することもできる、とも考えました。

そして何より、リアルタイム制御による「ストーリーテリング」という技法が、格闘ゲームという分野において「まだどこもチャレンジしていない領域」だったというのも、大きな理由づけとなりました。僕らの技術とアイデアによって、これまで誰も見たことのない「物語る格闘ゲーム」が実現すれば、技術のデモンストレーション的側面も押さえつつ、新しい「商品」としても成立するはずだ、と。こうして『DOA2』の象徴ともいえる1人用モード「ストーリーモード」が生まれました。

コンセプト2_ステージ・デザイン

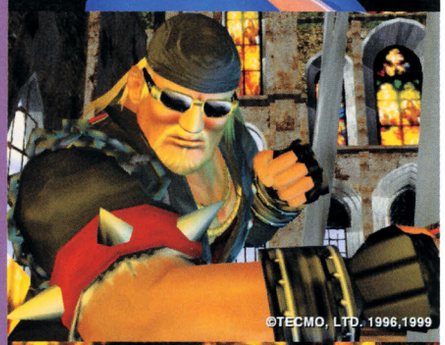
ふたつめの柱として設定したのが「背景」の技術革新です。『バーチャファイター3』以降、フィールドの高低差（アンジュレーション）を高水準で実現した格闘ゲームがなかったので、僕らはそれをさらに革新したうえでゲームに導入することを決定しました。アンジュに手を出せば、間違いなく時間と技術を要求されます。だから誰もやらない。だから僕らはやろうと。

僕はまずステージ・デザインを担当していたチームに、こうお願いしました。「ゲームシステムのことは一切考えなくていいです。とにかく美麗さや斬新さ、そして誰が見ても革新的に感じられる“美的な売り”を持ったステージを作って下さい。それさえあればOK。それがなければ絶対にダメです」。一方、格闘部分のシステムを担当していたチームにはこう指示しました。「どんな背景ができ上がって来ようと、必ずその上でゲームを動かします。シンプルな操作形態を守った上で、それは絶対にできるはずです」と。

いくつかの格闘ゲームがチャレンジしていた、キャラクター同士を結ぶ「軸」の概念に関する攻防。既存のゲームシステムに、少しずつ新たな要素を付加していくことだけに終始した、いくつかの発想…。僕はこれらのボトムアップな開発思想では、プレイヤーに革新的と言わしめるレベルの「快楽」や「感動」を与えることは、決してできないだろうと考えていました。ある意味トップダウンに快楽を追求したわけです。逆に言えばボトムアップに『DOA++』までを作り上げてきた自信があったからこそ、一回全部壊すことができました。結果的にかなりの時間を要することになりましたが――他の格闘ゲームと一線を画す『DOA2』のフィールドは、こうして生まれたのです。

コンセプト3_タッグマッチシステム

『DOA2』を構築する最後の柱。それは「格闘ゲームとしての新たなテンポ」の創造です。ゲーム的な言い方をすれば「真のタッグマッチ」の実現。1対1の戦いでは決して成し得ないテンポ――これを生み出せたとき、初めて『DOA2』は完成する！　僕らはそう考えていました。



タッグマッチは『DOA++』で取り入れたモードですが、この時点ではあくまで「1対1」のものでした。『DOA2』ではこれを拡張して、リアルタイムに2対2で闘え、さらに試合中に交代できる。今年2月のAOUショーに出展した実機デモで、そう僕らは予告しました。でも実は、一番大事なキモの部分は隠していたんです。タッグマッチを普通に作ったら、ただ単に複雑になった「実質1対1」のゲームになるんだろうなぁ、と。どうしたらシングルマッチの2倍、3倍に快楽が増幅されたゲームになるんだろう、と。その部分の解答を2月の時点で明かすわけにはいかなかったからです。

タネを明かせば簡単なこと。タッグマッチのキモは交代演出です。ごく普通にボトムアップ的な発想でタッグマッチを作ると交代システムは次のようになると思います。

『撤退→突入→撤退→突入』

これは明らかにいくつかの問題をはらんでいます。まず第一に、シングルマッチよりもバトルのテンポが悪くなってしまう。これではなんの意味もありません。さらに「撤退という絵」が、プレイヤー自身の深層心理に「逃げ出す」というネガティブなイメージを刷り込む危険もあります。そうなったら最後、格闘ゲームに最も必要な「闘争」という部分がスポイルされてしまうわけです。だから僕らはこう考えました。画面2体でシステムを構成するのはやめよう。「常識」にとらわれるから、撤退・突入がワンセットになってしまうんだ、と。

『突入→突入→突入→突入』

これが僕らの出した解答です。僕はプログラマーに、クォリティ面で他社水準を超える人体モデルを「4体同時」に画面表示することを目標に、プログラム性能を引き上げてくれと指示していました。画面2体の計算でパワー配分してくるであろう競合製品のクォリティを、画面4体のパワー配分で超えろ、ということです。

それによって初めて、タッグマッチは「美しさ」と「激しさ」を併せ持った新次元の遊びとなります。プログラマーの子たちもそれを信じてくれて、かなりがんばってくれました。ただ実際には、秒間60フレームという描画レートを考えると——いくら『NAOMI』といえど、さすがに現段階では難しかったようです（笑）。最終的には、キャラクターを3体同時に表示できるところまでプログラムを最適化することになりました。

ハードスペックの検証もほぼ終了し、一画面に同時表示可能なキャラクター数も決まりました。最後に残されたのは「核」となる部分——システムの構築です。ここには2つのテーマが存在しました。「タッチボタンの廃止」と「攻撃のための交代の実現」です。

タッチ（交代）動作のためだけに、専用のボタンを設けるのは簡単なことです。ただ、格闘ゲームにおいて、不用意にボタンを増やすという行為は「ユーザーへの押しつけ」になってしまいかねません。「すべてのボタンを使いこなさなければ、楽しく遊べないゲーム」といった強迫観念を与えてしまうからです。次に交代が最も効果を発揮するのは「攻撃時」という約束ごとを設けました。それによって「攻めの気持ちよさ」と「交代の楽しさ」を両立させ、新たなテンポを生み出そうと考えたのです。こうして危機回避のための「逃げ」ではなく、あくまでも「攻撃」と「演出」のために存在する「タッグマッチ・システム」が完成しました。

1999年9月__エピローグ

ストーリーテリング、地形処理の充実、そしてタッグマッチ。3つの基本コンセプトにのっとって『DOA2』の開発は進行しました。何度かのロケテストで得られた結果とその分析をもとに、チーム内に開設されたBBSを介して全員で議論、調整を繰り返しながら。

99年9月9日、東京ビッグサイト。第37回JAMMAショーにおいて、僕らは『DOA2』を一般公開しました。市場投入直前、最後のお披露目です。最高の状態の『DOA2』を出展するため、僕らは前日の夜を徹してチューニング作業を施し、そのままROMを持って会場入りしました。実際にプレイして下さる方々の表情を見たくて。プレイヤーの方々の表情（視線）が、僕らにとって最後の判断基準になります。僕らが『DOA2』に込めた「驚き」「魅力」「インパクト」は、きちんと伝わっているか？　個人的には気になる問題箇所もいくつか見つかりましたが——会期中の4日間、会場内で業界関係者向け、プレイヤー向けに実施されたアンケート投票の結果、『DOA2』は「4日間連続1位」となりました。

そして現在——99年9月20日。マスターアップ直前の開発室はまるで「戦闘機が発進する前の空母のカタパルト」のような状態です！　フレーム単位での細かい調整を繰り返しながら、僕らは『DOA2』の完成をまもなく迎えようとしています。

First Digital Innovation
Liquid Crystal Display Game
GAME A

80年代 液晶ゲー

80年代初頭。子供達のお年玉の使い道として筆頭候補に上がっていたのが液晶ゲームだった。新しい娯楽としてTVゲームが登場してまだ数年、その模倣品とはいえ自分の手元で電子ゲームが遊べるのはたまらない喜びであり、刺激的なことだった。そうした子供達の“飢え”に応えて、新たなゲームが次々とリリースされていったあの至福の時代。80年代を生きた少年達のタカラモノだった液晶ゲーム。その歴史を今、もう一度振り返ってみよう。

取材：GW！　文：城戸芳充　写真：双葉社　協力：ナス原田、ぴょん吉、★CHARROT★、JUN AMANO、koji、吉田 稔、S.NODDY

77年
スーパーカーブーム到来。
消しゴム、ミニカーが大人気。

78年
映画『サタデー・ナイト・フィーバー』でディスコブームが爆発。
『スペースインベーダー』登場。全国的な熱狂を巻き起こす。
映画『スターウォーズ』が劇場公開。SF人気高まる。
YMO、ファーストアルバム『イエロー・マジック・オーケストラ』を発表。

79年
インベーダー人気の加熱により、さまざまな騒動が相次ぐ。
『機動戦士ガンダム』TV放映開始。
ナムコ『ギャラクシアン』を発表。大人気を博す。

80年
「竹の子族」が原宿の街を賑わせる。
漫才ブーム到来。数多くの人気漫才コンビが輩出される。
『ルービックキューブ』が発売。数十万個を売り尽くす大ヒット商品となる。
任天堂が『GAME&WATCH』を発売。
FL管を用いたLSIゲームがブーム。液晶ゲームのライバルに……。

81年
TV 水曜スペシャル「川口探検隊」シリーズが好調。
『機動戦士ガンダム』劇場版公開。ガンプラブーム最高潮に。
米国でゲーム機、アタリVCSが爆発的人気。

82年
日航機、機長の逆噴射で羽田沖に墜落。大惨事に。

83年
任天堂がファミリーコンピュータを発表。携帯型電子ゲーム人気は終息に向かう。

80年代初期、突如として僕らの手で電子音を鳴り響かせた高価なオモチャがあった

液晶ゲームの時代

当時の液晶ゲーム開発者に聞くあの熱狂の時代
即効性のゲームメイキング

バンダイ液晶ゲーム開発者インタビュー

株式会社バンダイ　開発本部
メディア部 デジタルスタジオ課
課長　尾形和正

バンダイが最初に作った液晶ゲームは『ヘッドオン』と『ミラクルベースボール』の２つを商品化したもので、確か1万円以上したと思います。これからは液晶だね、でも液晶は高いよねって話をしてたら任天堂さんが5800円でGAME&WATCHを出したんですよ。そこからあの液晶ゲームの一時代が始まるわけですけど、当時は常に任天堂さんを意識して、いかに新しいものを作れるかということを工場、液晶メーカー、他社含めみんなでやってましたよね。

当時、バンダイのゲームのアイデアって基本的にネーミングから入ったんですよ。印象に残る言葉を幾つか選んで子供調査をかけて、人気が高いものを選んだ訳です。その言葉から今度はゲームの内容に入っていく。後期はキャラ物が主流でしたけど、『ハンバーガーショップ』とか『大地震』とかがそうですね。制作期間は1つのゲームに約3カ月でした。僕はプランニングをしていましたが、画面を自分で作るんですよ。画素数も考えて紙に描いて、プログラマーに渡す。プログラマー1人と僕と液晶メーカーさんと絵を描く人。この4人1グループでバ～ッと徹夜したりして作っていました。多い時で四半期に4本、1年で12本作ってました。当初は4チーム、後期は6チームありましたね。今のゲームってプランが形になるまで1年くらい待たなくちゃいけないですけど、液晶ゲームは即効性があってゲーム性も含めて、自分の思い入れで作れちゃうから充実感ありましたよ。50万、60万個売れたらすごい喜びですよね。売れましたからね、本当にそれぐらい。

電子ゲームコレクター、JUN AMANOが語る
液晶ゲーム、そのイカガワシイ魅力

現在のゲームというのは、ストーリーやシナリオの整合性が実にキチンとしていますよね。「どうしてそうなるのか」という動機づけがキチンとしている。その点、この時代のゲームは非常に奔放じゃないですか。

例えばGAME&WATCHの『パラシュート』なんかだと、ミスをするといきなり人がサメに喰われちゃう（笑）。『ファイア』では、飛び降りた人を受け損なうと地面に激突して昇天しちゃうし。ホントに実現したらと思うと怖いモノがあるとは思いますが、こうした奇天烈なノリは今のゲームにない味でしょうね。

JUN AMANO'S HOMEPAGE
http://village.infoweb.ne.jp/%7Ejunamano/index.htm

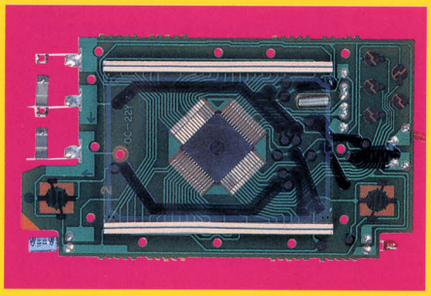
また電子ゲームは手軽さがウリなものが多いのですが、なかには点を1点ずつとりながら9999点を目指したり、ボクシングで99人抜き（1人につき2～3分かかる！）という無理難題を自分に課したりしましたね。一度始めるとセーブはおろかポーズさえできないので、非常に過酷な状況になるんですよ。プレイを止めたいけれど、最高得点を取って友だちに自慢したいというジレンマに陥って、1時間もするとひたすら忍耐力と精神力の勝負になったり。

あと、液晶ゲームを持っていてありがちな思い出は電池のフタをよくなくすことじゃないでしょうか（笑）。ひんぱんに遊ぶと電池交換の回数も多くなるんですが、ちょっと飽きて放っておくと、気がつくと電池のフタがない。で、結局は泣きながら必死に探したものです。ゲームを親に買ってもらった当初はもう嬉しくって、寝床にもゲームを置いてたりするんですけど、フタがなくなるとそのうちに箱や説明書もなくしてしまうんですよね。

ームのすべて

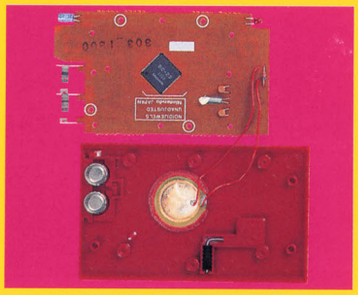
内部回路

液晶ゲームのメカニズムは、ちょうど同じ構造をもっている電卓に近い。薄型にする必要性から、プログラムは集積度の高いICやLSIチップにコンパクトに収められており、内部の基盤面はかなりスッキリした構成になっているのが特徴だった。液晶ゲームの対抗馬だった、FL管を用いたLSIゲームとは異なり、大きな電力は不必要なのでボタン型電池を採用することでコンパクトなボディを実現。どこにでも持ち歩きが可能になった。

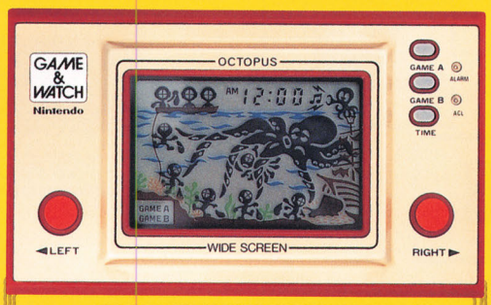


サウンド

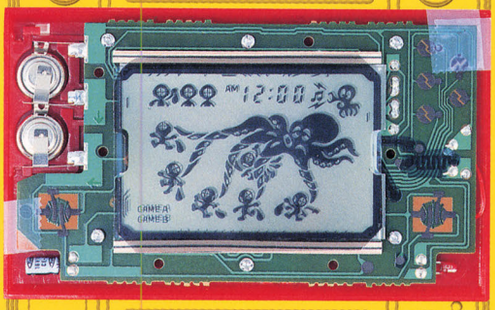
当時はアーケードでさえ矩形波による電子音が主流で、サウンド面に関してはビープ音の単調なものがほとんどだった。大抵の場合は底面にある小さなスピーカーを直接振動させて電子音を鳴らしており、小さな筐体が胴鳴りを起こして独自のサウンドを生み出していた。



底面にみえる丸いモノがスピーカー。ここに電流を流すことでブザーのようなビープ音となる



Cheep Trick? 液晶ゲームのテクノロジー

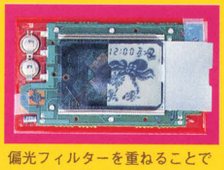


技術的な側面から液晶ゲームを見ると、小さい外見のなかに当時の最先端技術がコンパクトに詰まっているのが見てとれる。電卓の普及によって量産化が進んだ液晶を用いてコストを下げたことで、低価格で手軽にゲームを遊べるようになったわけだ。

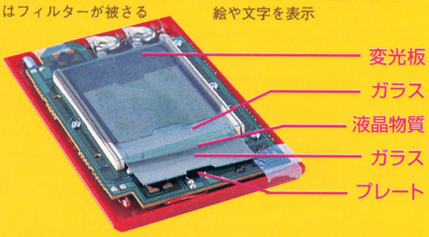
表示部

液晶表示は、薄型で軽量、低価格と3拍子そろった表示デバイスだ。のぞき込む角度によっては見づらいという難点もあるが、大電力を必要としないことや省スペースである利点が注目され一気に広まった。ちなみに任天堂はこの時期に大手液晶メーカーのシャープと独占契約を結ぶが、これが後のゲームボーイにも活かされていく。

液晶部分の分解写真。前面にはフィルターが被さる



偏光フィルターを重ねることで絵や文字を表示



液晶画面の原理

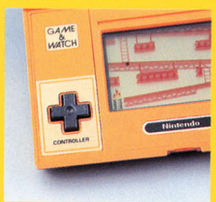
液晶とは、液体と個体の中間の性質を持つ物質だ。この液晶の分子は、微細な溝がある板に接触すると溝に沿って並ぶ性質がある。さらに電圧をかけることで並び方が簡単に変わる性質も持ち、この両者を組み合わせて電気が流れた点には光が通らない＝黒く表示されるようにすることで、ディスプレイとして機能させているのだ。

通常の角度に偏光フィルターを置くことで人間の目に見えるようになる

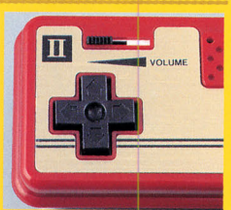
偏光フィルターの角度が変わると表示が反転するのは液晶物質の並びの向きによる

操作部

操作部は、電卓からのスピンアウト技術が用いられている。ボタンを押すと、その直下にある回路がつながるという単純な仕掛けだ。しかし、そこから派生した技術もある。それが右の写真の十字ボタン。構造的には4つのボタンをひとつのキーで押せるようにしたものなのだが、操作性の高さは現在に継承されている。

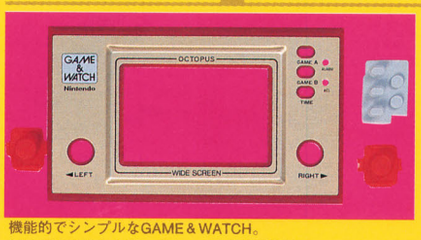


初めて十字ボタンを採用したマシン『ドンキーコング』



こちらはファミコンの十字ボタン。内部メカはまったく同様のもの

ボディ



機能的でシンプルなGAME & WATCH。置き時計のように飾っておいても違和感がない

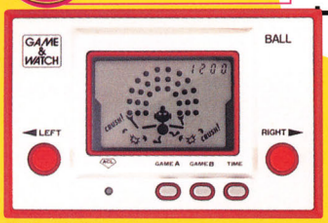
液晶ゲームの大きな特徴は、持ち運びが可能なスリムなボディにあるだろう。技術的な面では、高性能のICチップの登場によって、電卓と同様に小型化がなされた。なかでも、任天堂のGAME&WATCHはデザイン的にも洗練されたフォルムを持っており、未だに高い人気を誇っているというのも頷ける。

ここでも主役は任天堂
王道GAME&WATCHの足跡

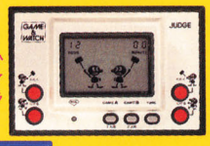
『ファミリーコンピュータ』のヒットを足がかりにゲーム業界のスタンダードを築いた感のある任天堂。だがそれ以前のGAME&WATCHでの大成功を忘れるわけにはいくまい。統一感あるスタイリッシュな外観とシンプルで味わい深いゲーム性で瞬く間に液晶ゲームの代名詞的存在となり、任天堂ブランドを確固たるものとした。80年代以降のゲーム界を掌握した、任天堂伝説の覇業はここから始まっていたのだ！

'80 ▶ 4月より発売 シルバー

記念すべき「GAME&WATCH」シリーズ第1弾。クオーツ時計を意識したシルバーのパネルが特徴。シリーズ初期だけあってゲーム内容もシンプル。



【ボール】
シリーズ第1作目。左右の手でうまくボールをキャッチする、お手玉ゲームだ

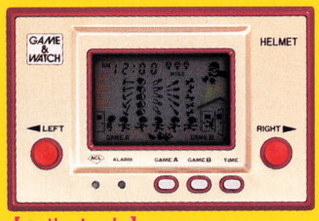


【ジャッジ】
上に掲げた数字の大小を比べ、相手をハンマーで叩き合う。キャラの大きさが目立つ！

【ファイア】
ビルから飛び降りる人をキャッチ。落下人数が続々と増えてくるので次第にパニックに！

'81 ▶ 1月より発売 ゴールド

全面パネルが高級感あるゴールドに変更。アラーム機能の追加や疑似カラーの背景といった新たな要素が盛り込まれた。本体背面にスタンドが追加され、置き時計として使えるようになった。



【ヘルメット】
上部から降る工具を避けつつダッシュ。扉が開いたときじゃないと入れないので注意！

【ライオン】
檻からライオンを逃がさぬように押し戻す。左右のキャラを同時に操作するのだ

'81 ▶ 6月より発売 ワイドスクリーン

液晶スクリーンのサイズが従来の1.7倍にもなり、画面の緻密度もUP。低年齢層をターゲットにゲーム性の向上も図られた。この時期からミッキーマウスなど、キャラ性の強いゲームも登場し始める。

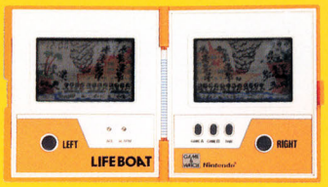
【オクトパス】
大ダコの触手をかいくぐりながら財宝をゲット。触手が伸びてくる動きが秀逸だ

【パラシュート】
ヘリから降下するダイバーをキャッチ。失敗するとサメのエサになってしまう!?

'82 ▶ 5月より発売 マルチスクリーン

価格据え置きながら、折り畳み式のギミックと画面二分割という斬新なスタイルを採用したフォルムが大いに話題となる。またアーケードでヒットしていた『ドンキーコング』の移植も人気を呼んだ。

【ドンキーコング】
転がるタルをジャンプで避けつつ画面上部のコングを目指す。大ヒット商品となった



【ライフボート】
海外のみリリース。燃える船から避難者を救い出す。左右二分割という珍しいスタイルだ

'82 ▶ 10月より発売 ニューワイド

82年の年末商戦に合わせるように低価格で売り出された新シリーズ。アーケードのヒット作を中心としたラインナップだが、不振に終わった。十字ボタンの代わりに4方向ボタンになった。

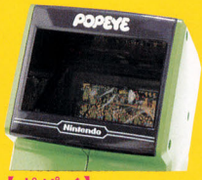
【ドンキーコングJR.】
アーケード版からの移植作。マリオに捕まったドンキーコングを救出していくのだ

【マリオズセメントファクトリー】
上下に動くコンベアーにうまく乗り、4ヵ所のレバーを操作してセメントを運んでいく

【マリオ ザ ジャグラー】
マリオの手を動かし落下するアイテムをキャッチ。両手が同時に動くので難しい

'83 ▶ 4月より発売 カラースクリーン テーブルトップ

今まで不可能とも思われていたカラー液晶表示を採用し、デザイン的にも新しいデスクトップ型のボディを採用した新機軸。鏡を用いて反射角を利用することで、バックライトなしの液晶表示を可能にした。



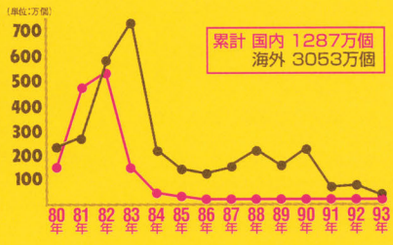
【ポパイ】
ポパイを操作し、ブルートをパンチで海に落とす。ちなみに海外でのみ発売

【スヌーピー】
ピアノから出る音符を叩く、モグラ叩き風アクション。キャラクターがとても愛らしい

'80〜'90 GAME&WATCH セールスデータ

国内での総売り上げは約1300万台。海外も含めると、なんと4300万台もの売り上げを記録したGAME&WATCH。その売り上げの年度別の推移を図示したのが右のグラフだ。これを見ると、人気のピークは国内では81年〜82年、海外では82年〜83年と、ややズレが生じているもののほぼ同時期にブームを巻き起こしていたことが見てとれる。

また興味深いのは、国内での売れゆきが83年でほぼ終息に向かっているのに対し、海外市場ではその後もゆるやかにリリースされ続けていたという点。さらに海外市場では日本未発売のタイトルも数多くリリースされており、なんと90年代に入っても新機種が登場するなど、息の長い人気商品として長期間に渡って愛され続けていたわけだ。日本のみならず、海外でも大きな足跡を残したGAME&WATCH。まぎれもなく液晶ゲームの代表格と呼べる存在なのである。



'83 8月より発売
パノラマスクリーン

画期的技術を盛り込んだテーブルトップだが、価格上昇や本体サイズの大きさなどさまざまな問題も持ち上がった。それを受けてリリースされたのがこのシリーズ。定価を6000円に引き戻し、スリムなボディを実現した。

【マリオズ ボンアウェイ】
爆弾を持って敵陣を突破、味方に渡す。敵兵に火をつけられるとアウト。緊張感高し！

【ポパイ】
ブルートをパンチで攻撃してオリーブを救出。前出のテーブルトップ版と同じ内容だ

【ドンキーコングJR.】
ジャングルの木々を駆け抜けてドンキーコングの鎖を解きにいく。オリジナル色が強い

'84 7月より発売
マイクロVS.システム

当初海外のみで発売されていたが、後に国内に逆輸入されたシリーズ。ふたり対戦を目的として開発されたので、本体にコントローラーがふたつ、コードで接続されており、取り巻くことによって本体に収納が可能という構造。

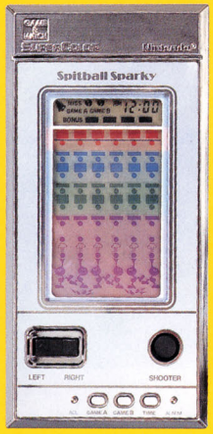
【ドンキーコングホッケー】
相手ゴール目がけて球を入れ合う対戦ホッケー。1Pがマリオで2Pがドンキーコング！

【ボクシング】
シンプルなスタイルのボクシング。上下のパンチの使い分けが大事。キャラが大きい！

【ドンキーコング3】
殺虫剤で虫を相手に追いやる対戦アクション。画面端で殺虫剤をタイミングよく補給しよう

'84 2月より発売
スーパーカラー

液晶部にカラーフィルムを重ねることで疑似カラーを再現。GAME&WATCHとしては異例の縦型スタイルを採用。が、既に当時ファミリーコンピュータが発売されておりアピール度は低く、2機種のリリースで終わる。



【スピットボール スパーキー】
落ちてくるボールを上に吹き上げてブロックを消していくという、変則型のブロック崩しだ

【クラブグラブ】
画面上部のカニの群れを押し上げる。下から現れるカニとの間に挟まれないように注意！

'86 6月より発売
クリスタルスクリーン

唯一、海外のみでリリースされたレア中のレアシリーズ。なんと液晶部が透明で、完全に向こう側が透けて見えるというユニークな外見を実現。スリムな本体でデザインも魅力的な機種。国内でのレア度は非常に高い。

【バルーンファイト】
ボタンでジェット噴射を操作し、風船を集めよう。ボタン連打の回数がポイント

写真を見れば液晶部の構造は一目瞭然。完全に裏側が透けている！

【スーパーマリオブラザーズ】
マリオを操り、スクロールしてくる地形や障害物を避けながら進んでいく。秀逸の一品

【クライマー】
鳥などを避けながら、最上階を目指そう。敵をうまく利用するのが勝利のカギだ

GAME&WATCHの余波

GAME＆WATCHは、その亜流ともいえる作品をいくつか生み出している。ここでは、これらGAME＆WATCHの兄弟分ともいえる存在を紹介していこう。いずれもコレクターなら喉から手が出るほど欲しい品ばかりだ！

【ミニクラシックス】
人気作がキーチェーン化！ゲームボーイ風のコンパクトなボディがカワイイ

【F-1レース】
ファミコンのディスクシステムソフト『F-1レース』の入賞商品。もちろん非売品なのでかなり貴重だ！

【TIME&OUT】
裏には任天堂のロゴがあるが、GAME＆WATCHの表記がない海外で発売されたシリーズ。数タイトルある。激レア

GAME&WATCH 全機種発売リスト

海外リリースのみのタイトルもあり、意外に全貌は知られていないGAME&WATCH。それらを完全網羅した最強のリストを作成。海外モノを含む計59作、これがGAME&WATCHのすべてだ！

	型番	タイトル	発売日	価格
シルバー	AC-01	ボール	80年4月	5800円
	FL-02	フラッグマン	80年6月	5800円
	MT-03	バーミン	80年7月	5800円
	RC-04	ファイア	80年7月	5800円
	P-05	ジャッジ	80年10月	5800円
ゴールド	MH-06	マンホール	81年1月	5800円
	CN-07	ヘルメット	81年2月	5800円
	LN-08	ライオン	81年4月	5800円
ワイドスクリーン	PR-21	パラシュート	81年6月	6000円
	OC-22	オクトパス	81年7月	6000円
	PP-23	ポパイ	81年8月	6000円
	FP-24	シェフ	81年9月	6000円
	MC-25	ミッキーマウス	81年10月	6000円
	EG-26	エッグ	81年10月	輸出のみ
	FR-27	ファイア	81年12月	6000円
	TL-28	タートルブリッジ	82年2月	6000円
	ID-29	ファイアアタック	82年3月	6000円
	SP-30	スヌーピーテニス	82年4月	6000円
マルチスクリーン	OP-51	オイルパニック	82年5月	6000円
	DK-52	ドンキーコング	82年6月	6000円
	DM-53	ミッキー＆ドナルド	82年11月	6000円
	GH-54	グリーンハウス	82年12月	6000円
	JR-55	ドンキーコング	83年3月	6000円
	MW-56	マリオブラザーズ	83年3月	6000円
	LP-57	レインシャワー	83年8月	輸出のみ
	TC-58	ライフボート	83年10月	輸出のみ
	PB-59	ピンボール	83年12月	6000円
	BJ-60	ブラックジャック	85年2月	6000円
	MG-61	スキッシュ	86年4月	輸出のみ
	BD-62	ボムスイーパー	87年6月	輸出のみ
	JB-63	セイフバスター	88年1月	輸出のみ
	MV-64	ゴールドクリフ	88年10月	輸出のみ
	ZL-65	ゼルダ	89年8月	輸出のみ
	??-66	テトリスJR.		発売中止
ニューワイド	DJ-101	ドンキーコングJR.	82年10月	4800円
	ML-102	マリオズ セメントファクトリー	83年6月	4800円
	NH-103	マンホール	83年8月	輸出のみ
	TF-104	トロピカルフィッシュ	85年7月	輸出のみ
	YM-105	スーパーマリオブラザーズ	88年3月	輸出のみ
	DR-106	クライマー	88年3月	輸出のみ
	BF-107	バルーンファイト	88年3月	輸出のみ
	MB-108	マリオ ザ ジャグラー	91年10月	輸出のみ
スーパーカラー テーブルトップ	CJ-71	ドンキーコングJR.	83年4月	7800円
	CM-72	マリオズ セメント ファクトリー	83年4月	7800円
	SM-73	スヌーピー	83年7月	7800円
	PG-74	ポパイ	83年8月	輸出のみ
パノラマスクリーン	SM-91	スヌーピー	83年8月	6000円
	PG-92	ポパイ	83年8月	6000円
	CJ-93	ドンキーコングJR.	83年10月	6000円
	TB-94	マリオズ ボン アウェイ	83年11月	6000円
	DC-95	ミッキーマウス	84年2月	輸出のみ
	MK-96	ドンキーコングサーカス	84年9月	輸出のみ
スーパーカラー	BU-101	スピットボール スパーキー	84年2月	6000円
	UD-202	クラブグラブ	84年2月	6000円
マイクロVSシステム	BX-301	ボクシング	84年7月	6000円
	AK-302	ドンキーコング3	84年8月	6000円
	HK-303	ドンキーコングホッケー	84年11月	6000円
クリスタルスクリーン	YM-801	スーパーマリオブラザーズ	86年6月	輸出のみ
	DR-802	クライマー	86年7月	輸出のみ
	BF-803	バルーンファイト	86年11月	輸出のみ

【ゲームボーイギャラリー】
ゲームボーイで、GAME＆WATCHを再現したソフト。アレンジ版も収録してあり、ファンなら是非ゲットしておきたい1作。もちろんカラー対応だ

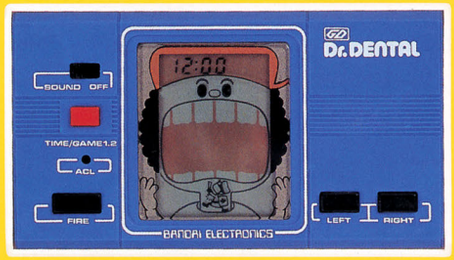
バンダイ、カシオ、エポック社、トミーetc.
まだまだあるベストセラー液晶ゲームス

液晶ゲームのムーブメントを作り上げた功績は任天堂だけのものではない。多くのメーカーが独自の路線を打ち立て、追いつけ追い越せとばかりに切磋琢磨し合った結果の末に、熱狂的な市場が産み落とされたのである。ここにズラリ揃ったユニークで個性的な液晶ゲームたちは、そんな熾烈な争いの申し子たちなのだ！

多彩なラインナップが魅力！
バンダイ LCDシリーズ

かなりの数がリリースされた人気シリーズ。お手頃な価格とアクの強いゲーム内容が、このシリーズ独自の方向性を打ち出していた。82年以降のタイトルはさらに低価格化が進み、ボディもカラフルに一新された。

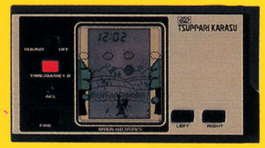
【大地震】
81年／4800円
地震で揺れる家具を必死で押さえて回るという現実味のある内容



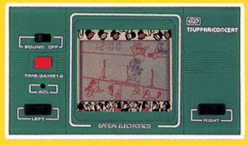
【ドクターデンタル】82年／3980円　口の中のバイ菌を消毒。退治できないと虫歯になって泣き出してしまう

【バクダンマン】
82年／3980円
ビルの上から降る爆弾をキャッチ！序盤からハイスピードな展開

【バンクギャング】
82年／3980円
銀行員を銃で脅して現金を奪うという、なんとも過激なゲーム



【ツッパリカラス】
81年／4800円
足元のヘビに気をつけながら、カラスを銃で撃ち落とす



【ツッパリコンサート】
82年／3980円
ギタリストを動かしファンの花束をゲット。ステージから転落するな！

【ハンバーガーショップ】
82年／3980円
お客の注文を記憶し、品物を揃えていく。時間がかかるとアウト

なんと電池いらずでフリープレイ
バンダイ ソーラーパワーシリーズ

当時流行の太陽電池を内蔵し、電池なしでもプレイできるスグレモノ。子供が電池を飲み込む事故への対応シリーズとして企画された。ヨーロッパで発売するも、間接照明のため発電できず、あまり売れなかったとか……？

【謎の沈没船】
82年／5400円
ウツボやサメの攻撃をかわし、沈没船の財宝をゲットしていくのだ

【激戦Uボート】
82年／5400円
艦内の水漏れ修復作業と駆逐艦との対戦の２種のゲームが楽しめる

【恐怖の無人島】
82年／5400円
サメを避けて無人島に上陸し、サメに逆襲！逃げ場ナシのバトルだ

【大脱走】
82年／5400円
看守にわからないように牢屋から脱獄。犬を避けつつ車に乗れ！

3つのシチュエーションが楽しめる
バンダイ トリプルビジョンシリーズ

切り換えスイッチを押すことでパネルが入れ換わり、３つのゲームが楽しめるという異色のシリーズ。

【ガンダム3大決戦！】
83年／価格不明
ガンダムの戦いを再現。シューティングや格闘戦などのバトルを展開

【戦え！柔王丸】
83年／価格不明
人気のアニメ『プラレス三四郎』の名場面をゲームで再現！

横に長～いボディがなんとも印象的
ポピー 2画面シリーズ

ふたつの画面で別のゲームが楽しめる特殊なシステム。折り畳むと筆箱のような形になる。

【シークレットキラー】
年代不明／6800円　劇画『ゴルゴ13』が題材。狙撃ゲームとアクションゲームを収録

【スペースコブラ プロフェッショナル】
年代不明／6800円　同名SFコミックをゲーム化。ゲーム内容は『ゴルゴ13』とほぼ同様

液晶ゲーム広告名作(?)選

当時人気絶頂の『Dr.スランプ』が題材のシリーズ。これがキャラゲーの先駆者？

一見ふつうの広告っぽいのだがよくよく見るとゲームボディの写真ではなくイラストで仰天

携帯用であることをアピールする広告。外でゲームができるのは憧れだった

マルチスクリーンの広告。「スクリーンが2枚で楽しさ3倍」のキャッチコピーが謎だ……

ケーブルで対戦麻雀が可能。だけどケーブルが短くて、相手の画面が見えちゃう!?

広告の下半分で、太陽電池のしくみを説明。でも子供心にはあまり関心ナシ

資料提供：ナス原田 氏

腕時計でゲームを遊ぶサイバー感覚
トミー ウォッチマンシリーズ

小型化をとことん突き詰めたこのシリーズはその名の通り、なんと腕時計サイズでゲームが楽しめる！　もちろん外見は普通の腕時計なので、実用度のほうも高め。常に持ち歩いても違和感のないのが嬉しいところだ。

【ボーリング】
82年／5980円
タイミングよくボールを投げてピンを倒す。画面構成はシンプル

【マーシャンウォーズ】
82年／8500円
現れるUFOを砲台で撃墜。クオーツ時計のようなシルバーボディ

【ゴルフⅡ】
82年／5980円
全9ホールのスコアを競う。スイングのタイミングで飛距離が変化

【プロレス】
82年／5980円
黒人レスラーと対決。スキを見てキックを炸裂。レスラーは猪木似

縦型のデザインはどこか未来的？
トミー スリムボーイシリーズ

縦にワイドな液晶が特徴的。5〜6種類もの異なるゲームを楽しめるのでお得感が高いかも。デザイン的には装飾が少なく非常にシンプル。『イデオン』がゲーム化されているのが驚き！

【レーシング5】
年代不明／価格不明　レースゲームを5つ収録。縦型画面なので、前方の視界が良好！

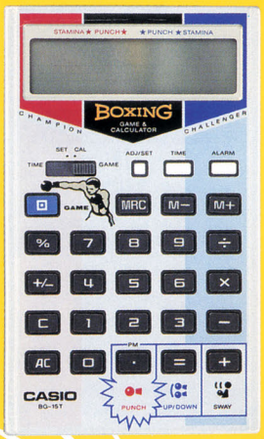
【スペースクオーツ】
年代不明／8900円
4種類のギャラクシアン風のゲームが楽しめる。敵弾の動きが見づらい

【イデオン】
年代不明／5980円
珍しい『イデオン』のゲーム。ちょっとパースの効いた視点が新しい

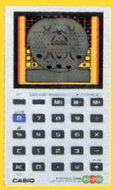
【シューティング6】
年代不明／価格不明　シリーズ中で最多の6種のゲームを収録。対戦型のシューティング

職場で遊んでもバレない……かな？
CASIO ゲーム電卓シリーズ

電卓とゲームというミスマッチな2種類の物を組み合わせたのがこのシリーズ。ゲームはあくまでオマケという印象の物から、逆にゲームにメインを乗っ取られたものまで、さまざまなバリエーションが生まれた。



【ボクシング】
81年／6200円
スウェーと上下のパンチで試合に勝ち抜く。敵は99人まで登場!?



【パチンコ　PG-200】
83年／価格不明
ひとつのキーで玉をはじくだけの簡単なパチンコ。打ち止めを目指せ

【ベースボール】
年代不明／5980円
投打の攻防を中心にした野球ゲーム。上下2分割の画面が凝ってる

【ターボドライブ】
83年／価格不明
3D視点のレース。車線変更時はミラー確認が重要で緊張感がある

薄型の平面ボディがポケットに良く似合う
エポック社 ポケットデジコムシリーズ

鋭角的なデザインが一際目を引いた、エポック社の代表的シリーズ。なぜかパックマンをモチーフにしたゲームが複数リリースされている（内容はあまり変化なし）。画面もなかなかワイドで見やすい。

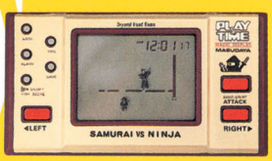
【モンスターパニック】
81年／4980円
怪物たちを避けて西洋屋敷から脱出。ドラキュラなどの怪物が登場

【エポックマン】
82年／価格不明
『パックマン』風のゲームだが、なぜか横画面構成という珍品

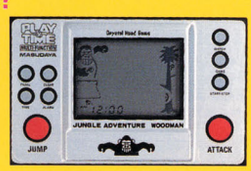
【オイルギャング】
81年／4980円
パイプに群がるオイル強盗を撃退。時おり現れるボスには注意が必要だ

ポストGAME&WATCHを目指す意欲作!?
マスダヤ PLAY&TIMEシリーズ

あきらかにGAME&WATCHを意識したデザインだが、それがかえって特徴になったシリーズ。ゲーム内容はアイデアを重視した疑ったものが多く、プレイしてみると意外に独創的なのに気づかされる。



【侍VS忍者】
82年／5800円
潜入してくる忍者を槍で撃退！　庭と屋敷の2ヵ所で戦いを決する



【ウッドマン】
82年／5500円
ジャングルを舞台に、まったく異なる2つのゲームが楽しめる

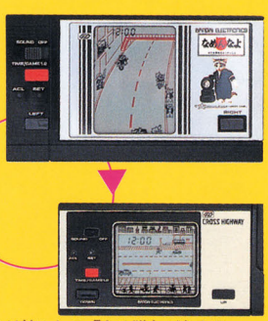
【グラスランド】
82年／4800円
逃げ出すヒツジを柵に追い込む。背景がカラフルで賑やかなカンジ

【フィッシュキャッチング】
82年／4500円
襲い来るワニを避けながら魚をゲット。キャラがやけにユーモラス

今では許されない？楽しさ使いまわしゲーム

液晶ゲームの世界では、ゲーム内容は同一なのにキャラクターが違うだけのコンパチゲームがかなり多い。知らずに買ったらガッカリすること確実……。

『Dr.スランプ』のゲーム3種。見た目は違うように見えてもプレイすると……!?



上は懐かしの「なめ猫」が主人公。下は『クロスハイウェイ』。でもゲーム内容はどっちもまったく同じ

こちらは外見まで似ているという、もうフォローのしようがないタイプのゲームだ

キワモノか レアか!?

ラディカル液晶ゲーム

様々な試行錯誤がなされ、その結果多くのバリエーションが生まれた液晶ゲーム。特にブームの後期には奇想天外な発想から生まれた奇抜なゲームも存在した！　ここではとくに奇抜なゲームたちを厳選して紹介。タダのキワモノかレアゲームかを見極めてほしい。

カセット式で2倍オトク……か？
デジカセシリーズ

バンダイ／83年／価格不明　液晶部分がカートリッジ式で、差し替えて別のゲームがプレイ可能！　でもカセットのバラ売りはナシ……

これが初のアダルトゲーム!?
エッチな小人

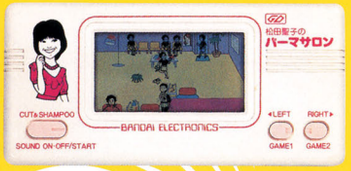
バンダイ／年代不明／価格不明　なんと液晶でアダルト!?　……と思いきや、お姫様が脱がされないよう天使の矢で守るゲームでした

『ピカチュウ』を遥かに先駆けた!
K.O.ボクシング

学研／年代不明／価格不明　付属マイクを使って声でパンチを繰り出す、画期的な音声認識型のボクシング。でもプレイ中はなんだかマヌケ

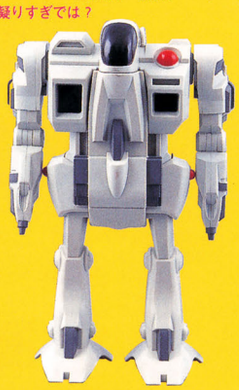
あの頃は聖子さんもアイドル
松田聖子のパーマサロン

バンダイ／年代不明／価格不明　アイドル時代の松田聖子がモチーフのゲーム。液晶ゲームには珍しい女の子がターゲットのゲーム



合体ロボまでゲームに!?
アルガス

バンダイ／83年／価格不明　一見すると合体式のロボット玩具だが、なんと胴体部が液晶ゲーム。ここまでやると凝りすぎでは？



合体状態だと、とてもゲーム機だとは解らないデザイン。ずんぐりした外観だ

分離するとこの通り。合体の仕方でゲーム内容も変化するから驚きだ

究極のガンダムレアグッズ登場
モビルスーツガンダム

バンダイ／83年／価格不明　「アルガス」のように合体機能はないが、なんと関節も動くから驚き。オモチャとしても遊べちゃいます

胴体前面をパカっと外すとゲームが遊べる。非常に遊びづらそうなデザインだ

なんと武器一式が付属している凝りよう。プラモデル風のボックスアートにも注目！

First Digital Innovation Revival
今、あの頃を再体験する方法

こうして液晶ゲームを目の当たりにすると、コレクション欲が沸いてくる人もいるだろう。今から収集する手だてはないものか？　そう思った人はココに注目！　現在液晶ゲームが手に入るショップから、入手のノウハウまでをズバリお教えしよう！

ショップで買う

今なお、80年代に発売された電子ゲームを取り扱うショップが存在する。紹介するのは都内にある3つのお店。電子ゲームの品揃えについては生産中止になったものばかりなのでマチマチ。何度も足を運んでみる必要アリ？

MANDARAY*
東京都中野区中野5-52-15
中野ブロードウェイビル4F
営業時間12：00～20：00　無休
03-3387-0099
http://www.mandarake.co.jp/d9/vj/

（株）メディアランド秋葉原店
東京都千代田区外神田1-14-1
営業時間10：30～20：00　無休
03-3251-7004
http://www.m-land.co.jp/
中古買い取りをつねに実施中

ENGELOPHANY
東京都渋谷区本町2-39-5
営業時間11:00～20:00 日曜(不定休)
03-3373-7164
http://www03.u-page.so-net.ne.jp/qb3/engel/

インターネットで情報収集

今現在、電子ゲームの情報をゲットする一番の近道はインターネットだ。ここでは電子ゲームのコレクターのサイトを中心に紹介する。それぞれ個性的なページばかりなので、読んでいるだけでも楽しい事請け合いだ。

ebay
http://www.ebay.com
多くの日本人コレクターが利用している海外オークションサイト。日本ではなかなか手に入らないような品物がポンと出品されていたりするので、頻繁にチェックしておこう。電子ゲーム以外にも様々なものがオークションにかけられているので、見るだけでも楽しい

はまりプラザーズ GAME &WATCHほぼ完璧バイブル99
http://www.aay.mtci.ne.jp/~kooji-o/
シリーズごとにGAME＆WATCHを詳しく紹介したkoji氏のサイト

びょん吉のHPなのだ（ヒットポイントじゃないよ）
http://www1.odn.ne.jp/%7Eaac13380/
電子ゲーム、ＴＶゲームの画像が多数掲載されている

Nintendo GAME&WATCH MANIAX!
http://www.asahi-net.or.jp/~ua4s-njm/gw.html
GAME＆WATCHの発売リストから開発ウラ情報まで満載

ゲームウォッチ批評
http://tje12.is.s.u-tokyo.ac.jp/%7Emino/gamewatch.html
GAME＆WATCHについての作者独自の視点でのコラムが楽しい

電子ゲーム・トレードセンター
http://www2b.biglobe.ne.jp/~taku/userhp2/harada.html
電子ゲームについての掲示板が熱い。多彩な情報も掲載

Valkyrie　-記憶の彼方へ-
http://www2c.airnet.ne.jp/valkyrie/index.html
下のコラムで熱筆を振るっている★CHARROT★氏のサイト

液晶ゲーム収集の心得

コレクターになるためには、やはり心得ておくべきポイントが幾つかあります。まず重要なのは、自分の脚でマメに店を回っていくこと。電話だと対応が適当だったり、また店の人も何があるか把握してない場合もあったりしますから。また、外観が古そうなショップがあればチェックしましょう。昔のゲームが残っている可能性が高いのは、やはりこうした場所です。あと、店の人と仲よくなると得をすることも多いですね。ただし、お店の迷惑にならないようにすることは当然。物欲のまえに礼儀を忘れてはいけません。

電子ゲームコレクター
★CHARROT★氏

氏のコレクションのホンの一部。部屋中が宝の山とのこと

参考文献：『最新版電子ゲーム大作戦』（1982年・実業之日本社）、『電子ゲーム大図鑑』（1982年・徳間書店）、『ゲームウォッチ大作戦』（1997年・同人誌）、『ゲームボーイギャラリー必勝攻略法』（1997年・双葉社）資料提供：任天堂

©1980-1984 1997-1999 Nintendo　©TOMY JAPAN　©1981,1982,1983 CASIO COMPUTER CO.,LTD　©1981,1983 EPOCH CO.,LTD　©MASUDAYA CORP.,1982　©（株）創通エージェンシー／（株）日本サンライズ　©秋田書店・東宝・旭通　©さいとう・プロ/小学館ビッグコミック連載　©寺沢武一・集英社C.I.C・フジテレビ　©サンミュージック　©日本サンライズ 東急エージェンシー テレビ東京12ch　©鳥山明/集英社・フジテレビ・東映動画　©TOP FASHION POSTER+GREEN CAMEL

Watch'n WATCH!

最先端娯楽都市（ラスベガス）にBeep音が響いた2日間

70年代～80年代　ゲームのルーツを探求する CLASSIC GAMING EXPO '99レポート

取材・文：寺町電人

8月14日、15日の2日間、米ネバダ州・ラスベガスのプラザホテルにて、CLASSIC GAMING EXPO（クラシックゲーミングエキスポ）'99が開催された。CGE '99は昨年同地で行われた、アタリのビデオゲーム（アタリ2600やジャガーなど）のファンイベント「WOA（ワールド・オブ・アタリ）'98」の発展的続編。今年はその範囲をビデオゲーム、パソコンや電子ゲームにまで拡大し、ビデオゲーム産業創世記に活躍したヒーロー達とファンとの交流を大きなテーマに、10ヶ月の準備期間を経て盛大に催された。

最大の目玉はビデオゲーム創世記のクリエイターやエンジニア達が壇上に立ち、当時の開発事情や思い出話を語る講演会。つかみから『ベクトレックス』（日本では『光速船』として知られるハード）の開発チームが登場するというナイスなもので、以降、世界初の家庭用テレビゲーム『オデッセィ』を製作した伝説のエンジニアRalph Baer氏がその試作機を実演するわ、『アーマーアタック』のTim Skelly氏や『ガントレット』のEd Logg氏がパネルディスカッションを行うわ、アタリ2600のプログラマーの面々が、当時遊びで作っていたプライベートビデオ（バカ受け）を上演するわで、どの回も大いに盛りあがっていた。ファンはもちろんだが、ゲスト側も大いに楽しもうという気構えが見られたのが印象深い。特に昨年のWOA'98で、既に壇上に立っていたアタリのメンバーの仕込み具合はさすがだった。

2万平方フィート以上あった会場の中心部に多数並ぶのは、クラシックゲーム関連の商品を扱う企業やバイヤーのブース。古いゲームソフトを売る店も多く見られたが、なんといっても現行機種であるプレイステーションやPCなどにリメイク、エミュレートされた「ネオ・クラシックゲーム」を扱うブースの空気が熱かった。特にプレステ版『Q*バート』『ポン』『ミサイルコマンド』（いずれもHasbro Interactive社制作）などがダントツ人気。ゲーム誌等の過剰な情報による先入観が少なく、また移民の多いアメリカという土地では、こういったマニュアルなしで遊べるベーシックなゲームの存在は決して軽くない。もともと高いゲーム性にかわいさとカジュアルさが加わるのだから、今後も幅広い層に受け入れられていくような気がする。古典的名作アーケードゲーム『ディフェンダー』『バトルゾーン』『ミサイルコマンド』『リップオフ』といったマシンも多数展示。もちろんすべてフリープレイ。ゴツいジョイスティックや筐体内で反響するサウンドは、エミュレータでは得られない実機ならではの迫力だ。しかし、その一方で、エミュレータを積んだPCそのものを専用筐体に積んでしまうという、まさに逆転の発想ともいうべき「アーケードPC」も出展されており、こちらも負けずに熱い視線を浴びていた。実機とエミュレータのツーショット。このイベントならではの次元を超えた1シーンだった。

その他にも、世界中のコレクターが協力した史上最強のゲームミュージアムや、CM上映会、ゲーム大会、『ミサイルコマンド』の筐体が当たる抽選会（米国内送料無料だそうな）、イベント終了後にはコレクター同士のトレード会など、クラシックゲームを愛する者にとって、ボリューム、内容ともども、これ以上のものはないというくらいプレミアムな2DAYSとなった。

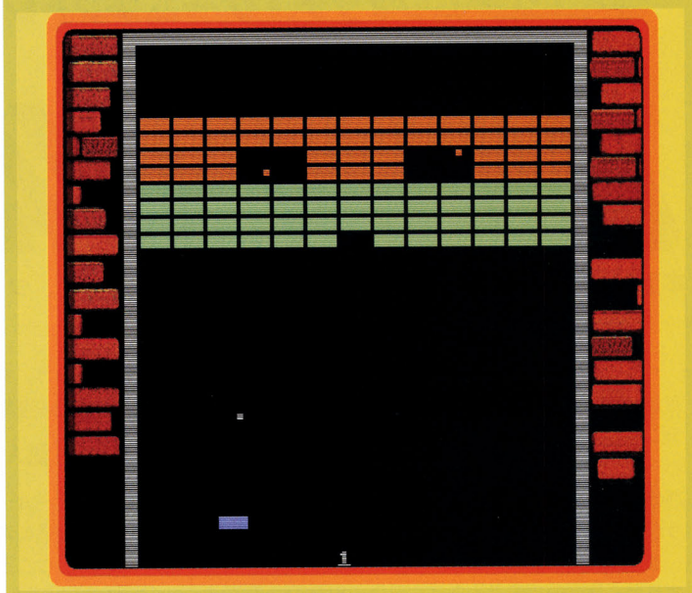
※実際、とても1ページで収まるボリュームではないので、いずれ場をあらためてレポートさせていただきたい。

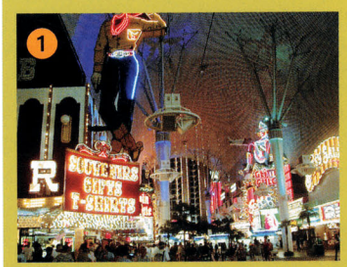
プロフィール　寺町電人

イラストレーターで古ゲーライター。昔のゲームを愛するならレトロゲームではなく、クラシックゲームと呼称しましょう。ラスベガスで噂のテレタビーズに遭遇、思わず「ウルトラファイト！」と叫んだ。テーマソングも覚えた。

ひとまずは、この取材に関して多大な協力をいただいた、CGE '99のプロデューサーの一人である飯田慶太氏にお礼の言葉を述べたい。そう、このイベントを成功に導いたのは、アメリカ在住の一日本人、そして一アタリファンである彼のバイタリティなのだ。ご苦労様、そしてありがとうございます。感謝の気持ちでいっぱいになるゲームイベントなんて、そうそうあるもんじゃございません。

ⓒ 1999 Hasbro Interactive.ALL Rights Reserved.
ⓒ 1999 Atari Unteractive.Inc.a Hasbro affiliate.All Rights Reserved.Digital Arcade Emulation Technology
ⓒ 1993-1999 Digital Eclipse Software.INC.



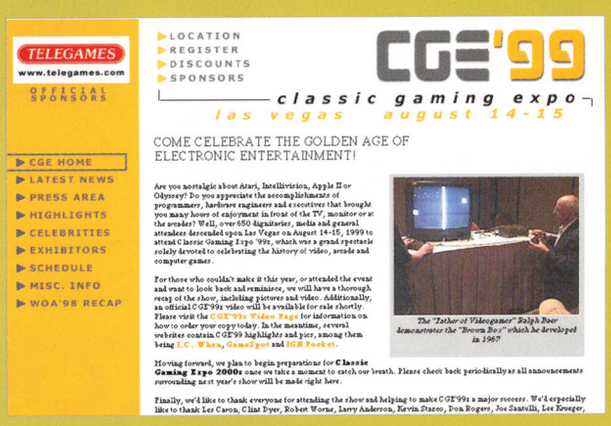


❶ラスベガスと言えばこの電飾。ゴールデンゲートの奥に見えるのが今回イベントが行われたプラザホテル。

❷アップルIIやジャガーなど、ここならではのソフトもたくさん。

❸プレイステーションで発表された、インテレビジョン用ゲームの新作！

❹世界初の家庭用テレビゲームのエンジニアRalph Baer氏と。憧れの著名人と気軽に交流ができるCGE,99。至福の時。



CLASSIC GAMING EXPO '99の公式ホームページURL

http://www.cgexpo.com/

本当に面白いゲームを7人の個性的なレビューアーが熱く、シャープに語る。これであなたのゲームの見方、遊び方が変わる！

『俺の屍を越えてゆけ』はRPGである。だがこのRPGは「世界観」とか「戦闘システム」とか、そういったありがちなパーツパーツで解説するよりも、もっと根っこの部分、作者の発想法を明かしてしまったほうが、どんなゲームかわかりが早い。

まずは突拍子もないエピソードから紹介すると、作者の枡田省治氏はご長男の出産に立ち会った時、このゲームを考えついたそうだ。開発の最初に書く企画書も、なんとその産院で書いたのだという。こうやって発想された『俺の屍を越えてゆけ』のテーマは子孫繁栄。作者は出産という特殊なタイミングに、産院という特殊な場所でこのゲームを考えついている。インパクトがある題名『俺の屍を越えてゆけ』の「俺」とは「親」のことを意味する。そしてその屍を越えていかねばならないのは「子供」たちである。このゲームの本質は子づくりだ。しかも親を越える子をつくることだ。

別の言い方をすればこれは「血を残す」ゲームでもあるので、遊んでいるとどんな感じでハマっていくかというと、まるで『ダービースタリオン』をやっているようにハマっていく。作者は厳粛な長男の出産から発想しているのにヒドイたとえだが、レースで賞金を稼いで、より優秀な種馬をつけたり繁殖牝馬を買ったりする。『俺の屍を越えてゆけ』をやっていると、あの際限のない欲望の連鎖感覚に襲われる。

主人公は「個人」ではなく「家」

ではこのゲーム、RPGなのにどうしてダビスタの、普通に考えれば異なるはずの快感を、取り込むことに成功したのだろう？

それはひとりひとりのキャラクターが、すぐに死ぬようにしたところに作者の工夫の跡がある。世間によくあるRPGでは主人公を殺さないようにして遊ぶ。主人公はまさに物語の中心人物となり、未熟だった少年時代から世界を救う勇者になるまで成長していく。いきつくところまで成長すると、そこでゲームはハッピーエンドを迎える。たいがいのRPGでは主人公の生涯とシナリオの結末が一致している。クラウドもリンクもそうやって人生を過ごす。

しかしこのゲームでは個人が主人公ではなく、代々つながる「家」が主人公になっているのだ。『俺の屍を越えてゆけ』の主人公は設定上「短命の呪い」をかけられているのですぐに死ぬ。拠点となる京の街から出発すると、だいたい15回くらい。それくらい冒険に出かけると、まず死ぬようにゲームは設計されている。

もうおわかりだろう。その早すぎる死を補うために、RPGの用語でいえば「パーティ」の欠員を埋めるために、優秀なキャラクターは子づくりをして、次の戦闘員を準備しなくてはいけないのだ。そこではじまるダビスタ風の子孫繁栄に熱中……。

この種の保存行為のことを『俺の屍を越えてゆけ』ではセックスとは言わない。神と交わると書いて「交神」と言う。だが意味としてはセックスそのもので、戦って経験値を稼げば稼ぐほど能力の高い神様と子づくりの儀式を行えるのだ。「もっといい女」（あるいはいい男）とセックスするために一生懸命ゲームする。対象が生身の人間だけに競馬ゲーム以上の背徳的な興奮を感じる。

99年夏、僕はずっと『俺の屍を越えてゆけ』をやっていた。PCエンジンのゲームみたいな漢字2文字の選択コマンドや、やたら「バーン」と「ォー」という擬音を使うシナリオは好みじゃないけれど、『俺の屍を越えてゆけ』には猛烈にハマった。僕が最近のRPGに飽きていたのは、それはたぶん見ず知らずの主人公に感情移入することに疲れたからだと思う。けれど子孫繁栄は違う。『俺の屍を越えてゆけ』は「子孫」という概念にリアリティを感じる成熟したオトナが遊ぶとよいソフトといえる。

「個」ではなく「家」のために生きるリアリティの誕生

俺の屍を越えてゆけ

メーカー	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格	5800円	発売日	99年6月17日	プレイステーション

TEXT by 平林 久和 Hisakazu Hirabayashi ..... 日本で唯一人のゲームアナリスト。
著書に赤尾晃一氏との共著『ゲームの大學』（メディアファクトリー）、『ゲーム業界就職読本』（アスペクト）など。

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

私の体がゾンビを欲しがっている

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

メーカー	セガ・エンタープライゼス	価 格	5800円	発売日	99年3月25日	ドリームキャスト

TEXT by 松尾 スズキ Suzuki Matsuo
62年生まれ。作家、演出家、俳優、コラムニスト。
88年劇団大人計画を設立し、97年『ファンキー！』で岸田國士戯曲賞受賞。近著に『第三の役立たず』がある。

バーン！　ぎゃあ！　ドガッ！　ぐえっ！
単純でいいね。ガンシューティングは。
とにかくまあ歳とともに根気がなくなってきてあんまり手のこんだゲームができなくなってきているというのはあります、今の私には。『宇宙戦艦ヤマト』とかも懐かしさに負けて買ったけどなんか複雑でよくわかんなくて、テーマソング聞いたらもう満足つう感じでちょっと途中で投げちゃった。まあ、もうね、私も大人だから、むしろ子供に返りたい訳ですよ。ゲームやってるときくらい。そんなねえ、大人脳をゲームごときですり減らしたくありませんよ。
『シーマン』！　あれね、この締切までに入手できたらぜひやってみたかったんだけど。簡単そうだし。なにしろ俺の知り合いに凄く似てるんだわ、あのひと。でも、あれもなんだか意外や結構難しいという話を聞いて、ううむと思っとる塩梅なの(↙)

ですわ。池の水を抜いて卵を産ませるテクニックとか、そういう手のこんだあれが必要らしいのよ、やってる人に聞くと。
で、『ディノクライシス』ね。買いましたよ。だってあの『バイオハザード』チームっすよ。買いますよそりゃ。『バイオハザード』の行くところ女便所にだってついてゆきますよ。ドリキャスだってあれの特別編が出るっていうから、あせってまだ高い時に買ったんだから。その後、急に値下げしてすげえむかついたけど。でも、あれ、『ディノクライシス』、だめでしたわ私。なんかIDカードとかコードナンバーとかコンピュータ関係のクイズっていうの？　引っ掛け問題っていうの？　そういうのばっか出てきてなかなかこう、『バイオ〜』のゾンビみたいにダイナミックにクリーチャーがわらわらと取り囲んでくんないのよ。「もっとちやほやしてよ！」って言いたいのね。「今日は私のお誕生日なんだから！」って言いたいですよ。『バイオ〜』には、そう、みんながみんな（ゾンビだけど）私に注目してくれてるっていうお誕生日感がありましたですねえ。
いや、でも、ま、それはそれとして、あれなのかな。やっぱゾンビが好きなのかな俺は。初めてゲーセンで『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』観たとき。「これよ！　これこれ！　俺がやりたかったのは！」って、手に持ってた針金ほうり投げたものな。なんでそんとき針金持ってたか未だに謎なんだけどそれはおいといての話ですよ。まあ、次から次へときったないのが来るわ来るわ。撃ったときのゾンビの体の打ち壊れ方も半端じゃない。ブワ！　ドキャ！　ゲボ！　ドベ！　死なないったらありゃしない。『バイオ〜』とかだとゾンビは頭を撃ちゃ大概の奴は死ぬんだけど、『ハ(↙)ウス〜』のゾンビは死なんのですわ、これが。頭3回くらい撃って脳味噌ぶちまけてんのにまだ襲ってくる。斧投げてきたりして。しつこさがおもしろいね。サターンにアーケードの移植版が出たときは物凄く心動かされたけど、その頃にはゲーセンでエンディングまで行っちゃったんで、ほんと、買わないでよかったわ、サターン。まあ、サターン1台買う分くらいはつぎこんじゃってた訳だけれども。セガはなあ、もう、ころころハード変えすぎ！　何回セガ系のハード買い替えたと思ってんのよ。メガCDなんて今、小銭入れに使ってるからね俺は。復讐として。でもま、負けた。結果的には。『バイオ〜』も出るって言うし（本当なんだろな、これ。どうもゲーム業界はガセネタが多くていけませんよ。そういえばセガってガセの反対）。で、あの白いガンコンがまたいかしてるでしょ。あとま私も忙しい身になってきて、なかなかね、ゲーセンに足を運ぶのも辛くなって来ているお年頃ではあるし。そんなこんなでガンコン込みで、買っちゃいました。ドリキャス。そう、ドリキャスで初めてやったゲームが『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』なのです。
CMも良かったね。ゾンビの側から見た世界観っていうの。ゾンビが自宅から『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』の世界にイヤイヤ出ていってやられる奴。あれ考えた人はセンスいい。凄く。しかし、やったはいいけど、んで、ムービーもちょっと『セブン』意識してるのかかっこよくておもしろいけど（音楽も迫力！　ヘッドフォン付けてやると相当怖い）むつかしいね。気合い入ると一般人パンパン撃っちゃうし。子供撃つとめちゃブルーになるし。特にボスキャラ退治。最初のボスキャラなんか憎らしいのな。ちっちゃくて「人生相談でプライバ(↙)シーを守るために声を変えました」みたいな声して嘲笑いやがってえれえむかつく。
そうそう。なんでこれゲーセンでクリアできたかっていうと、2人でやってたからなのな。ドリキャスでこれ2人でやるにはガンコンもう1個買わにゃならんしな。ドリキャスがさらにおもしろいガンシューティングもの出してくれるんなら買ってもいいけれど。なかなかに迷うところなのですわ。でもやっぱ俺ゾンビ好きなのな、きっと。なかなか飽きないもの、ゾンビなら撃ってよし食われてよしな俺なのな。もっとゾンビ出せよ、あるところにはあるんだろ？　つう感じな。逃げた嫁の実家に酔っぱらって行ってドア叩いて「こら！伸子！いるのわかってんだぞ、出てこい！」みたいな、そんな気持ちでこれからもゲーム業界に「ゾンビ出せこら！」と言い続けたい私なんですわ。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999

映画のエッセンスに満ちたディティールの楽しみ

メタルギアソリッド

メーカー	コナミ	価 格	5800円	発売日	98年9月3日	プレイステーション

TEXT by 飯田 譲治 George Iida ..... 映画、TV、舞台、小説と幅広く活躍。代表作『NIGHT HEAD』（TV・映画）『ギフト』（脚本）など。現在、梓河人との共著小説『アナザヘヴン』の映画撮影中。

『メタルギア ソリッド』は最近ちゃんとやった数少ないゲームの1つです。小島さん（小島秀夫監督）は、『ポリスノーツ』をやったとき、すごくディティールが細かいのに感動して、気になる存在だったんです。その後、取材を兼ねて『メタルギア ソリッド』の開発現場に伺い、お互いSF指向が強いところで意気投合して。そのとき、CGでどこからでもカメラが入れるような3D空間を設定して、好きな視点を自分で作りつつシーンを構成していけるシステムを見せてもらい、これは完成したらぜひやってみたいと。それで発売されてすぐにやったんです。もちろん最後までやりました。

SF的な世界をちゃんと構築していて、すごくゲーム的に楽しみましたね。見せるだけじゃなくて、遊び要素があるし。コントローラのデュアルショックの使い方とか効果的だった気がする。ゲームとしてよくできているし、スリルの演出とかも巧いし。その面白さもありますけど、ぼくはやっぱりディテールの部分が一番面白かったですね。

やっていて、映画のエッセンスがすごく入っているのを感じるんですよ。小島さんとはほぼ同世代で、観てきた映画とか好きな映画とか、マニアックな部分でも共通しているので、自分の観てきた映画の世界観を、CGによって表現しているんだなと感じるところがいっぱいありますね。戦いの描き方にしてもそうだし、敵のキャラクターの作り方にしてもそう。ぼくには共通イメージがあるから、ディテールがすごく面白いんですよね。

このゲームってある意味、侵入とトラップの抜け方で成り立っているでしょう。いま『エントラップメント』とか公開されてるけど、昔も銀行強盗ものとか、金庫破りの映画ってけっこうありましたよ、『ミッション・インポッシブル』の原型みたいなのが。そういう映画のディテールがすごく入っていて、なんかこう、ヒロイズムみたいなものを感じるんですね。何人かで組織的にやるんじゃなくて、独り、単独で乗り込んでいくというね。

『バイオハザード』もやったんですけど、同じように映画の中で構築された世界をゲームに転化させていても、『バイオハザード』はホラー系ですからね。どっちかというと『メタルギア』のSFの感覚の強い、マニアックさがぼくは好きですね。小島さんの作る作品はいつもそうなんだけど。

小島さんのゲームの作り方は、ぼくのやってる映画作りとは違うんです。映画ってこのカットが欲しいといったら、そのカットに必要な物だけ揃えればいいんですけど、ゲームだと例えばCGで基地の内部を設計するとなると、一カ所も手を抜けないわけでしょ。どこの角度から見ても矛盾のない建物の設計とかね、ディテールとかデザインとか、たいしたものだと思いますね。たとえ場所移動のための通路でも、細部まで気を使って作っている。とてもぼくにはできないと思いましたね。やっぱり、頭の中に具体的に絵が浮かんでないとできない作業ですから。もちろん僕も絵は浮かんでいるんだけど、それに誰かの手が介在することで生まれるものを大切にして映画作りをしているんで、小島さんのように世界を全部自分一人で構築しているあの感じって、やっぱり凄いと思いますね。

最近の『スター・ウォーズ』はまだ観ていないんだけど、今の映画って昔はアニメーションでやっていたことを、実写とCGを組み合わせてやるみたいな感覚になってきてるでしょ。『メタルギア ソリッド』ってゲームではあるんだけど、それをちゃんとやってる日本の数少ない作品という感じがしますね。ジャンルとして世界に誇れるジャンルなんですよ、ゲームは。ゲームのクリエイターは、世界の中でもトップクラスになってますよね。映画ではアメリカがリードしてるけど、ゲームでは日本がリードしてますよ。

でも、ぼくはゲームは作るより楽しむ方でいたいですね。作るのは大変そうだし（笑）。それに、CGでなんでもできるっていうのは凄いことなんだけど、生身の人間で制限のある中でやることの面白さっていうのがあるから。自分はそっちの世界のクリエイターだという感じですね。だから、小島さんとはジャンルが違うというか、同じフィールドに立たないで一ファンでいたいと思います。

もし『メタルギア』をそのまま映画にしたら、めちゃめちゃ劇画チックな映画になるかもしれない。でも、そういうベタな感じがゲームだからかえって楽しめるというか、そこがいいんじゃないかな。昔のジョン・カーペンターの映画を見てるような感じがします。特にセリフ的には。小島さんは今まで観た映画のどういうところにトキメいたかっていうのを、ゲームの世界で再現させてくれる感じがして、映像作家として好きです。そういう映画的なレトロっぽさと、3DCGのめちゃめちゃ新しい感じっていうのが同居している。初見の若い世代にも、かえってそれが面白いと思うんですよ。

©1987 1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

この1枚が子供の頃の夢をかなえてくれた！

コナミ80's アーケードギャラリー

メーカー	コナミ	価 格	5800円	発売日	99年5月13日	プレイステーション

TEXT by Mana Mana ..... 究極のビジュアル系アーティスト、マリス・ミゼルのリーダー。
11月3日にシングル「再会の血と薔薇」（Midi Nette M.+M・1260円）をリリース。約1年ぶりに発表する新曲はかなりの自信作。

『グラディウス』（'85年 コナミ）とか『沙羅曼陀』（'86年 コナミ）なんかはスーファミ、PSを始め数々のハードに移植されているのに、どうして『スクランブル』（'81年 コナミ）は移植されないんだろう？　懐かしい作品を集めた『○○コレクション』やら『△△ギャラリー』といった類のソフトは必ずチェックしていましたが、どこにも『スクランブル』は見当たらず、悲しみに暮れたものです。でも、どうしてもプレイしたかったので、“ぴゅう太”（'82年発売の家庭用ゲーム機、カシオ）の『スクランブル』をやっと手に入れプレイしました。が、全然『スクランブル』じゃなくてガッカリ！　だから、このタイトルが発表された時はもう感激しましたね。『スクランブル』はもちろんのこと『タイムパイロット』（'82年 コナミ）、『スーパーコブラ』（'81年 コナミ）までプレイできるんですよ。移植度も完璧で言うことなし！　家で死ぬほどプレイしたい、という長年の夢がやっとかなった訳です。

子供の頃は、今と違って、お金がないから、1日に100円、200円ぐらいしか持っていないんですよ。当時のゲームセンターは子供が入れるような雰囲気じゃなかったし、1プレイの料金も高かったので、僕はもっぱら駄菓子屋専門。お店の軒先にぽつんと置いてある1プレイ50円の筐体で何度も挑戦しましたね。例えば手元に200円あってもたった4回しかプレイできない。おまけにコンティニューがないから、一度ゲームオーバーしたら最初からやりなおし。もう真剣勝負ですよ。攻略本なんて存在しないから、友達からの口コミ情報とか、上手い人のプレイを見て研究したりしたけど、やっぱりエンディングを見れませんでした。何百回プレイしてもラストの手前で撃沈するんですよ。もうツラかったなぁ…。

PS版を手に入れてからは、家で思う存分にプレイできるんで、もう毎日のようにやりこみましたよ。約20年前のゲームとはいえ、戦闘機や敵機の動きのバランスがいいし、難易度は高め。大人になった今プレイしても、子供の頃つまづいたところでゲームオーバーになってしまうんですよね。でも、今は果てしなく何度でもプレイできるので、奇跡的に一度エンディングまでたどりつくことができました！　昔、話には聞いていたけれど、決して見ることはなかった敵機やラスボスに出会えた時は感動でいっぱいでしたね。

レバーとボタンひとつで楽しめる単純明快なゲーム

このソフトには'81年～'85年のアーケードゲームが10本収録されています。当時のゲームっていうのは画面を見れば、こんなゲームかな、というのがわかるぐらいシンプルな作りなんですよね。説明書やルールブックみたいなものもあったけれど、僕は読んだことないし。誰がプレイしても、ボタンやレバーをちょっと動かしてみればすぐにわかる。おまけに、画面の背景も雲がひとつふたつ浮かんでいるだけ、とか戦闘機も数少ないドットでちまちま描かれたものだから、すぐに飽きてしまいそうですが、操作してみると思わずハマり込んでしまうんですよ。何度でもやりたくなってくるんですよ。

『スクランブル』は、機銃とボムしか撃てないんだけど、敵機の動きがおもしろかったり、びっくりするような地形を進まされたりするところが好きです。僕がいつも墜落してたのが、ビルの谷間のような面なんですけど、もうほとんど垂直に急降下させられるし、その直後にまっすぐに進んで…って直角の移動がめちゃくちゃ多くて難しい。移動だけでも気を遣うのに、敵機への攻撃や自機の燃料の心配もしなくちゃいけなくて大変。でもここが一番おもしろい面なので、見たことのない人はアーケードスティックを用意して一度プレイしてほしいですね。

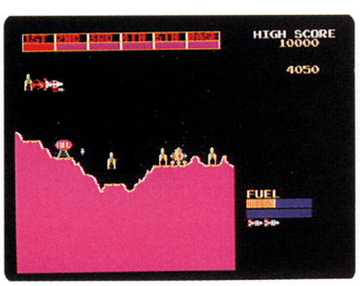
『タイムパイロット』は自機を画面内360度自由に移動できるシューティング。もちろん敵も四方八方から攻めてきます。が、こっちは機銃しか持ってないのに、むこうはボムやホーミングミサイルを撃ってくるんですよ。うまく敵機の攻撃をさけつつ、自機を回転させて機銃を撃ち込むのが難しい！　そんな時ホーミングなんか発射されたら大パニックですよ。よけてもよけても追ってくるから、最後にはどうしたらいいかわからなくなる…。

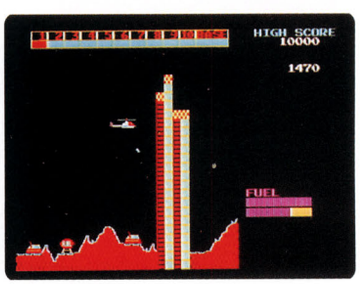
このゲームは面ごとに時代があって、過去から未来へと進んでいくので、面クリアすると次の時代（面）へワープするんです。このワープがいいんですよ。次の時代はどんな敵がいるんだろうってワクワクできる。それにしても、プレイステーション版で最後の敵“UFO”を見れた時はうれしかったなぁ！　子供の頃、友達が得意げに話していたUFOはこれだったのか…と熱い思いがこみ上げてきました。

僕の友達は、エンディングまで行くこと以上に点数勝負っていうところがあったけれど、僕は点数よりも次の面を見たいという気持ちのほうが強かったですね。それだけ、登場する敵が魅力的だったし、このゲームの世界にのめりこんでいたんだと思います。

もっとやりたい！懐かしのアーケードゲーム

やっと念願の『スクランブル』をやれて、僕は大満足です。次の願いは、もっと古い'70年代や'80年代前半のアーケードゲームをプレイすることかな。まだまだ家庭用へ移植されていないタイトルがたくさんありますからね。『クラッシュローラー』（'81年 ADK＆クラール）とか『サスケVSコマンダー』（'80年 SNK）とかむちゃくちゃプレイしたいですよ。容量的には問題ないはずだから、あとはメーカーの方の決断次第。大人から子供まで楽しめる名作をどんどん掘り起こしてほしいものです。





©1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

競馬の極意に開眼させてくれてありがとう

ギャロップレーサー3

メーカー	テクモ	価 格	5800円	発売日	99年3月18日	プレイステーション

TEXT by ターザン 山本 Tarzan Yamamoto ..... 元週刊プロレス編集長で、“活字プロレスの鬼”の異名を持つ。現在はフリーのプロレスジャーナリストとして活躍。近著に『G・馬場　二つの心』（同文書院）がある。

私は大の競馬ファンである。それも筋金入りの“競馬ファン”なのだ。なにしろWINSで売っている馬券は、第1レースから最終レースまで全レース買う主義。

計算してみると1年間にざっと買える馬券は2000レース。1レースに平均1万円賭けたとしても延べ2000万円になる。

だいたい私は1レースに2万円以上は賭けるので、4千万は賭けている。馬券は23歳の時（昭和43年）から買っているので、その方のキャリアは31年になる。

馬券の極意は負けても決してへこたれないことにある。次は必ず勝ってやると思い続けること。ネバーギブアップ！　私は明日は勝つと信じてきた。

七転び八起きどころではない。31年間、6万レース負け続けても、私は懲りることなく馬券に挑戦し続けてきたのだ。

私をこんなにもタフにしてくれた競馬には、感謝の気持ちでいっぱいだ。さて、近頃、私は1つの必勝法に気がついた。馬券は馬より騎手だ。騎手に注目し、騎手のデータを集め、その日の騎手の活躍ぶりを1レースからていねいに追っていたら、馬券で負けなくなった。

いや、勝ちまくるようになった。競馬はどうしても馬の能力を中心に考えて馬券を買ってしまう。これで私は失敗を繰り返してきた。競馬と騎手の関係は「車と運転手」の関係に似ている。どんな高級車でもドライバーの腕が悪かったら、どうしようもない。

車の性能を生かす能力があって、初めて高級車は高級車たりえるのだ。ましてサラブレッドは生きものである。動物である。

車のドライバーよりはるかにデリケートな感性を持っていなかったら、一流のジョッキーには到底なれない。馬券ファンはこの真理を知るべきなのだ。

競馬は馬が走っているのではない。騎手が走らせているのだ。この事実をわかっていないものは、残念だが“負け組”になるしかない。競馬ファンが“勝ち組”になろうとしたら、自分で一度、騎手になってみることだ。

レースを経験すれば、競馬は騎手ですべてが決まっていることが、はっきりとわかってくる。

でも、我々は騎手にはなれない。では、どうしたらいいか？　その解決方法が1つだけみつかった。

『ギャロップレーサー3』では誰もがジョッキーになり、好きな馬に乗ってレースで勝負することができるのだ。

これはラッキーである。私もためしてみてびっくりした。頭でわかっていても実際のレースでは、スタートが重要であり、途中の位置取りも大切なことを再確認した。

しかも、仕掛けどころをどこにするのか、マークする馬はどの馬なのか、そして乗っている馬の性格をきっちりと把握していないと、とんでもないことになる。

たった1回のミスが命取りになって、勝利の女神は逃げていくからだ。このゲームをやればやるほど、レースのむずかしさを痛感した。

なにより自分が馬の背に乗って、1コーナーから2コーナーをまわり、さらに勝負どころの3コーナーから4コーナーを過ぎて、最後の直線に入りゴールをめがけて走る。

この快感はたまらないものがある。騎手になったことで、一度に視界が開けた。そうか、競馬とはこういうものだったのかと実感できたことで、私の馬券作戦は飛躍的に向上。

“負け組”から“勝ち組”になることができた。それ以後、私は金曜日には必ずこのゲームに挑戦。レースのシミュレーションをして、週末の競馬に出かけることにしている。

もちろん、日本や海外のG1レースにもこのゲームなら騎手として出場できる。そういう楽しさを与えてくれた『ギャロップレーサー3』は、今や私の必需品兼お宝なのだ。

©TECMO.LTD.1999

今時真っ直ぐで勝負できる稀有なゲーム

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

メーカー	販売元 任天堂／開発元 クエスト	価 格	7800円	発売日	99年7月14日	NINTENDO64

TEXT by 慶田 玲麻 Leo Keida ..... ギャルとネコとメシとライオンズを愛する本誌編集。自宅では、QUEENとレッドウォリアーズとサザンでノリノリの男。レオは親からもらったモノホンの名前。

なぜゲームをやるのか？　極端なことを言ってしまえば、映像やドラマを楽しみたければ映画を見ればいいし、物語だけを楽しみたければ小説を読めばいい。そして、音楽を楽しみたければCDを聴けばいい。なぜゲームなのか？　先程の要素を満たす総合エンタテインメントだから？　それも違う。だいいち単価が高すぎる。なぜゲームか？　それはゲームでしか味わえない楽しさがあるから。抽象的な表現だが、インタラクティブ性やゲーム性と言われるもの。『オウガバトル64 Person of Lordly Caliber（以下オウガ64）』にはそれがある。すなわち洗練されたゲームシステムだ。

『オウガ64』のジャンルはファンタジー世界を舞台としたウォーシミュレーション。ナイトやウィザードなど、様々なユニットを使って、敵本拠地を攻め落としていくゲームだ。その中に、RPG的な物語性や、成長（レベルアップ）といった要素が盛り込まれている。自軍の部隊を編成し、マップをクリアしていく。基本的にはこの繰り返しだ。繰り返しというと、単調なイメージで聞こえは悪いかも知れないが、それこそが『オウガ64』を「ゲーム」たらしめている部分。飽きずに繰り返して遊べるように、ゲームシステムを練り込んで作ってあるわけだ。とっつきやすいとは言い切れないが、シミュレーションゲームとしてはかなりルールを簡略化してある。それでいて、実はやりこむと奥が深い。まさに「噛めば噛むほど味が出る」ゲームで、『オウガ』シリーズやシミュレーションゲームのファンなら3回以上、はじめて『オウガ』をプレイする人でも、2回は楽しめる。自分だけのオリジナルの部隊を編成し、そして鍛える。言葉にするとこれだけのことである。そして微妙なところですべてが自分の思い通りにならないため、何度やっても本当に飽きない。やっとこさ思い通りの部隊が編成できたときは、思わずガッツポーズ。その部隊が活躍して勝利すればさらに悦に入る。「オレの理論と育成は正しかったぜぇ！」なんて高笑いする。

ふつう、ストーリー性のある1人用のシミュレーションゲームやRPGは、対戦型のゲームなどと違って何度も遊べるようにはできていない。隠し要素などでプレイを「引っ張る」ことはできるが、ゲーム性を根本的に楽しむことは難しい。それは、分析するとランダム性だったり、プレイの自由度だったりするわけだが、1人用のゲームというのは、どうしてもプレイがパターン化するのが早い。『オウガ64』というゲームは、それをふまえたうえで、可能な限り何度でも遊べるように作られている。一度やって「ポイ」じゃもったいないと思えるゲーム。1回に50時間プレイしたとして、2回で100時間。ゲームが趣味のひとつと言える人なら、7800円で100時間は、かなりコストパフォーマンスが高いのではないだろうか。逆に、ゲームにそこまで時間を割けない、もしくは割きたくない人には全然お勧めできないわけだが。

『オウガ』は現在3タイトルが発売されている。スーパーファミコンで『伝説のオウガバトル』（'96年プレイステーションに移植）、『タクティクスオウガ』の2タイトル、そして今回の『オウガ64』だ。前2作はいずれも独特のゲーム性と世界観で、非常に濃い『オウガ』ファンを生み出した。特に「勧善懲悪」でないストーリーは、『オウガ』を語る上で欠かせないものとなっている。だが、シリーズを通して評価されるべきなのは、やはりゲーム性の部分だ。続編モノというと、オリジナリティの面で必ず「新鮮味の無さ」という問題にぶち当たる。ところが、『オウガ』シリーズには毎回「新鮮味」を感じることができる。1作目と2作目はビジュアル的にも、システム的にもまったく違うものだったし、今作に関しても、1作目をベースに2作目をスパイスとして効かせ、さらにオリジナルのソースを使って見事に昇華させている。個人的には、『オウガ64』は、難易度バランスも含めてシリーズ最高のゲーム性を持っていると思う。ジャンルや世界設定からマニア向けの印象は強いが、「ゲームの面白さってこれだよ！　こういうことだよ！」って思える出来映えだ。今はバカゲーとかコミュニケーションゲーが流行っているし確かにユカイだが、ゲームを純粋に楽しみたいときもある。そんな中で『オウガ64』のような真っ直ぐなゲームの存在は、貴重でありある種のユーザーにとっては不可欠でもある。だから最後に一言。何度も楽しむために人間と対戦ができればサイコー！　ぜひ次回作は対戦できるようにしてくれー！

©1999 Nintendo
©1999 Quest

音ゲーに押される格闘ゲーム、起死回生の一撃！

鉄拳 TAG TOURNAMENT

メーカー	ナムコ	価 格	———	発売日	稼働中	アーケード

TEXT by OKA Oka ..... 岡成穂。MEDECOM TOY／CRO-MAGNON事業部所属。
フィギュア制作の他、デザイナーとしてグラップルのブランドで郷野聡寛ら多くの格闘家をサポート。

皆さんこんにちは、3カ月ぶりの対面ですね。その間世間では『スター・ウォーズ エピソード１』に大ハシャギでしたが、僕なんかはPEPSIのボトルキャップに大ハシャギしていました。SHOOTO（修斗）の世界では、10月29日に大阪なみはやドームでルミナ君の復活も決まったし、マッハも連勝街道を突っ走っているし、郷野も今年2回目の海外での試合があったし、中井さんは柔術で日本人初の黒帯になったりと大ワラワでした。さてこのページが前回半ページだったのに対して、今回急遽1ページに変更になったので、僕なりにゲームのことをいくつか書こうと思います。

まぁ今回1番のビンゴは、『鉄拳 TAG TOURNAMENT』で決まりでしょう。前回のこのコーナーの記事を書いている時に、新宿のあるゲーセンでロケテストが行われていたので書こうかどうしようか迷ったけど、次に取っておこうと思い書くのをやめた経緯があったので、今やっと書けるカンジです。前回、音ゲーに格闘ゲームが押されていると書いたけど、このゲームが僕の中では起死回生の一撃でした。僕的には『鉄拳』の時から結構やってたんだけど、当時『VF（バーチャファイター）』の方に比重をかけてやっていた分、カナリ最初は苦労しました。ナゼなら『鉄拳』シリーズにはガードボタンが存在しないので、『ストⅡ』シリーズのようにレバー後ろ入力ガードを使わなければいけなかったからです。中でも『鉄拳2』からは、僕の苦手なレバーをニュートラルにしておくガード（ニュートラルガード）が採用されたので、メチャクチャ慣れるのに苦しみました。でもその時は、キングのコンボを覚えることの方が重要だったので、ニュートラルガードは二の次でした（当時それでも『VF2』にばかりドハマリ、毎週金曜日には朝までボーリング場などでプレイしてました）。さらにこのニュートラルガードというシステムに慣れることが難しく思えたのが『鉄拳3』

でした。このゲームで遂に画面の手前と奥への移動が可能となり、ニュートラルガードに次いで苦手なレバー斜め後ろ下入力ガード（下段ガード）を本格的にマスターしないと、横移動中からの下段攻撃に対応できませんでした。そして今回注目の『鉄拳 TAG TOURNAMENT』につながるわけです。

このゲームは何と言っても今までの『鉄拳』シリーズに登場したキャラクター達までが普通に使えたり、隠れキャラ（タイムリリース）として登場したりするのでカナリいいカンジです。『3』には登場しなかったキャラクター達の横移動からの攻撃は、今回斬新に見えました。そしてこのシリーズ最大の魅力は、ストーリー性とキャラクターの持っている技、さらにはグラフィックだと思います。ストーリーに関しては、プレステでの終わり方を見ればわかるようにマルチエンディングの要素を呈しているので（『VF』のように他のキャラクターの運命が左右されないものではなく）ホントに面白く、謎が謎を呼ぶのでまた次のシリーズをやってしまう所が超マルです。キャラクターの持っている技に関しては、それまでのゲームではあまり見られなかった連続入力というシステム（メキシカンコンボや10連コンボなど）を導入しているので、より多くの技が見られることになったと思います。でも僕自身はエディの連続足攻撃にいつも頭を悩まされています。なぜかというと、僕の使っているキャラがキングなので、すぐに掴んで投げたいのに対して、エディの攻撃パターンがしゃがみからの発生が多いのでなかなか掴ませてもらえないし、かなりトリッキーな動きをするので技を見切るのがモウ大変です。

グラフィックに関しては、本当にいつも凄いものを見せつけられるのでナムコ様様と言うカンジです。アーケードやプレステ版を見ればわかるように、回を重ねるごとに確実にグレードがUPしています（『1』の時にはカクカクしていた所が『2』で丸くなり『3』の時には完全に滑らかになっているので、一体どこまで行くのか？　と思います）。僕的には近い将来このクォリティでCGムービーを見てみたいと思っているので、ナムコさんよろしくお願いします。

あと、いまだにゲーセンで待ちプレイをしている人を見かけます。このプレイはどの格闘ゲームでも禁じ手だと思うので、皆さん絶対にやめましょう。なぜなら相手の技を出した後も硬直を狙えたり、技をもどすモーションに合わせて攻撃を出せるからです。あっ、そうそう、『鉄拳 TAG TOURNAMENT』の最後に現れるオオカミのスタンドを背負ったあの女の人は、一体何ナンでしょうね？　モシカシテ使えたら面白そうですね。僕の勝手な予想だと『鉄拳4』には超期待デス。

他に最近格闘ゲームでなくハマッテやっているのが、コナミの『サイレントスコープ』というゲームです。このゲームは一見普通のガンシューティングゲームに見えるんだけど、実際やると大違いで、何が違うかと言うとスコープを覗いてスナイパーとして自分が敵を狙撃するという、今までなかったゲームなのです。イメージで言うと『メタルギア ソリッド』のスナイパーversion。これがビンゴな言い方だと思うけど、とりあえずやったことのない人はすぐにプレイをオススメします。ホント面白いのなんのって最高なので、暗視スコープの面まで絶対いってください、でないとこのオモシロサが伝わらないので。

ところで僕の本業でもあるTOYのお知らせがここで1つあります。今度「RUMINABORG」に続いて「佐藤ルミナ FILA version」を製作中です。もし欲しい方は今回変則的なオーダーなので1/6計画（03-3467-7676）に問い合わせてみてください。この商品も受注生産です。では、また！

©1999 NAMCO

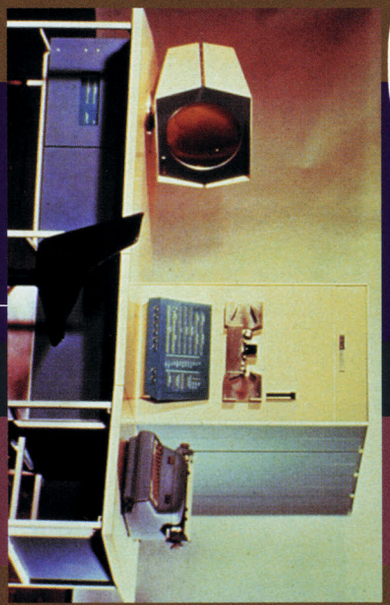
スペースウォー！からプレイステーション2まで
ゲームの絵はどこからきてどこへ向かうのか

GAME GRAPHICS 2000

ゲームグラフィクスの進化史

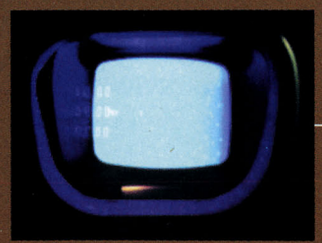
榊山 寛

テレビゲームとグラフィクスは、切っても切れない関係にある。あたり前のようだが、ボードゲームやカードゲームではグラフィクスがそれほど話題にならないことを考えると、そこにはなんらかの必然性があるはずなのだ。それを知るためには、ゲームの歴史をさかのぼってみる必要がある。ここではアーケードゲームを中心に見ていくことにしよう。



1. ゲームグラフィクスの黎明期

かつて、コンピュータの入出力装置は、テープに穴が空いたものやカード型のもの、プリントアウトされたデータが主流だった。そこに「テレビ＝画像ディスプレイ」はなかったのだ。コンピュータといってもパソコンなどは夢物語に過ぎず、扱うデータも数字がほとんど、軍事や科学に関する業務が中心だった1950年代のことだ。そもそも、テレビという技術自体が新しく、数字を表示するためだけには高級品すぎたという一面もある。そして1963年、現在のゲーム史に直接関係する最初のテレビゲーム『スペースウォー！』がアメリカの大学で「趣味的に」作られた。それは、DEC社のPDP-1というコンピュータ上で動作するソフトだった。ここで重要なのは、PDP-1が画像ディスプレイを持つもっとも初期のコンピュータだったこと。つまり、テレビゲームというのは「テレビ」と「コンピュータ」が出会った瞬間に生まれていたのだ。

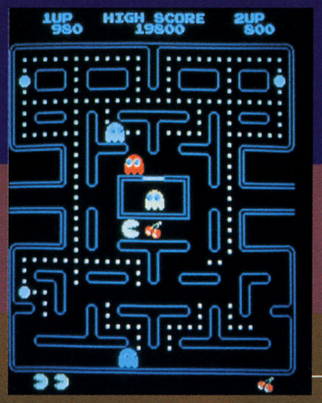


『スペースウォー！』の影響を受けて出現した、世界最初の商業用テレビゲームが『コンピュータスペース』(1971)。文字どおりのスペースシューティングである。モノクロの画面は「宇宙空間と星と宇宙

船」を表すのにふさわしかったが、操作性の複雑さから数千台の出荷にとどまった。そこで、もっとシンプルなゲーム性、操作性、グラフィクスを、ということで作られたのが日本ではテニスゲームと通称される『ポン』（1972）だ。グラフィクスといえば、黒地に白のラケットとセンターラインだけというきわめて「記号化」されたものだ。しかし、そのシンプルさは技術的な制約だけからでなく、「テレビゲーム」というまったく新しい映像装置に対して、人々がとっつきやすくするために必要とされたものといえる。1999年の今、『ポン』にオカネを出してまでプレイしたがる人はほとんどいないだろう。しかし、テニスやピンポンそのものが廃れないように、ゲームとして決してつまらないわけではない。グラフィクスとしては、歴史上もっともシンプルな部類に入るはずだが、ゲーム性は現在でも通用してしまう。これが、ゲームとグラフィクスの関係のおもしろいところなのだ。

2. 2Dドット絵の時代

70年代中期『ポン』は『ブロック崩し』へと進化し、グラフィクスの抽象度はそのままながら、スポーツやドライブをモチーフにしたゲームも出現してきた。そして、グラフィクスがゲームに「世界観」を与え、大ブームの要因となった最初のものが『スペースインベーダー』（1978）だ。ゲーム性としては、『ブロック崩し』のアレンジ版であるにもかかわらず、ブロックを宇宙人に、ラケットを砲台に見立てたことで、まったく異なる空間イメージを創り出したのだ。そして1980年に発表された『パックマン』は、グラフィクスの中でも「キャラクター」が人気を呼んだ最初のものといってよいだろう。特に欧米での人気は日本では想像しにくいほど高く、現在でも「テレビゲーム」そのものをシンボライズするキャラとして受け入れられている。

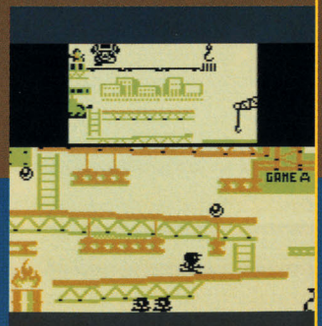


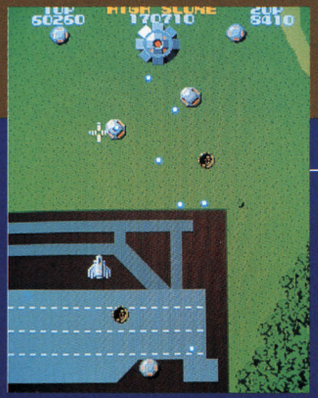
グラフィクスの高度化は、当時の技術には負担が大きかった。凝った画像を表現しようとするとスピード感が失われてしまうのだ。そこで、シューティン

3. 3Dポリゴンの時代

ゲームグラフィクスにとって、奥行きを表現すること、3次元のデータを持つことは長年の夢だった。いくつかのトライアルの後、ゲームファンに最初に認知されたポリゴンゲームは『ウイニングラン』（1988）だった。ナムコ社のＣＧ技術は、プレイステーション以降の家庭用マシンで『リッジレーサー』（1994）『ソウルキャリバー』（1999）などへ受け継がれることになる。そして90年代、クルマや地形ではなく、人間やモンスターといった柔らかで複雑なモチーフが、ついにゲーム・グラフィクスに登場し始めた。最大の衝撃は、やはり『バーチャファイター』（1993）だろう。それまでの格闘ゲームが「ペラペラした紙芝居のように見える」といわれたほど、その空間イメージには落差があった。

さて、「記号→二次元→三次元」というグラフィク





グなどでは、反応の速い「ベクタースキャン」型の画像表示が採用され、奥行きのある表現、独特の質感で人気を呼んだ。代表的なタイトルは『アステロイド』(1979)だろう。

ファミコン登場以前の80年代でもっともエポックメイキングなゲームは、『ゼビウス』(1983)だ。グラフィクス的にも、色数の多くをグレーのグラデーションに割り振ったり、アニメーションのパターンを従来より増やしたりと特筆すべき部分が多い。また、ナスカの地上絵や、巨大なボスキャラなど、それまでのゲームにはなかったような背景の深みを感じさせるビジュアルの演出も見逃せない。

1985年にファミコン用の初代『スーパーマリオ』が大ヒットして以来、アーケードゲームは、体感型の筐体や高度なグラフィクスによって家庭用との差別化を図ることになる。中でもドライブゲームの『アウトラン』(1986)シューティングの『スペースハリヤー』(1985)は、3Dゲーム登場以前の優れたゲームグラフィクスとして歴史に名を残している。

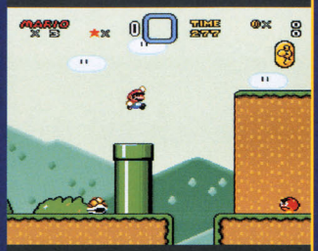
ス進化の流れを見るためには、ゲームキャラの長老(?)、マリオに登場してもらうのが一番だ。こうして並べてみると、帽子やヒゲ、オーバーオールといった表現が、80年代初期の技術では、髪の毛や表情、服装のディテール等が表現しにくかったが故の「演出」だったことがよくわかる。

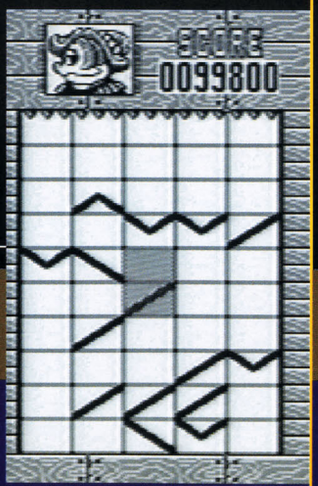
4. ゲームグラフィクスのこれから

グラフィクスの今後を考えるにあたって象徴的な二つのソフト、それは『シェンムー』と『グンペイ』ではないだろうか。ムーヴィではなく、操作できるシーンの高画質に徹底的にこだわったアクションゲーム。一方は、文字どおり線画だけで構成されるパズル。ここでは、どちらが優れたゲームなのかという議論はあまり意味がない。スーパーリアリズムのための充分なコンピューティング・パワーを手に入れたゲームのグラフィクスは、美術の歴史でいえば、ようやく「写真技術が発明された時代」にたどりついたといえよう。

ほぼ20世紀の歴史と重なる「写真以降の美術」は、カンディンスキーやポロックという抽象へ進み、一方ではピカソやブラックのように、立体をなんとかして平面に定着させようという試みが行われてきた。現在の美術が、ミニマリズム的な絵画から写真そのものまで、表現としては「なんでもアリ」であるように、ゲームのグラフィクスにおいても、これからは手法だけで評価されることは少なくなってくる。グラフィクスが高度化した90年代後半になって、逆にグラフィクスよりサウンドを重視する試みが目立つようになったこと、また、携帯用ゲームの復権も、その現われなのではないだろうか。(その意味で『風のリグレット』(1997)はゲームグラフィクスの歴史に残る野心作と位置づけたい)

といっても、グラフィクスの進化が停滞してしまうわけではない。携帯用ゲーム機のフルポリゴン、アーケードゲームにおけるモノクロ画像…、試みられていないことはいくらでもあるのだから。





©Atari Games Corp
©1999 Hasbro Interactive.ALL Rights Reserved.
©1999 Atari Unteractive.Inc.a Hasbro affiliate.
All Rights Reserved.Digital Arcade Emulation Technology
©1993-1999 Digital Eclipse Software.INC.
©TAITO CORP. 1978 ©株式会社ナムコ ©SEGA 1985
©SEGA 1986 ©SEGA ENTERPRISES LTD.1994
©SEGA ENTERPRISES LTD.1999
©1980,1981,1982,1986,1989,1990,1996,1997 Nintendo
©BANDAI/KOTO 1999

©1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

ゲーム写実主義宣言（リアリズム）

～３ＤＣＧが語りかける日～
ナムコ鉄拳プロジェクトリポート

取材・文：宮昌太朗　写真：中島正之（アンヴィル）

ゲームに限らず、広くCGの分野でトップを走りつづけるナムコ。なかでも格闘ゲーム『鉄拳』シリーズの制作を行っている通称“鉄拳プロジェクト”はコンシューマ／アーケードの垣根を越え、多彩な才能が集うスペシャリスト集団だ。シリーズ最新作『鉄拳TAG TOURNAMENT』の開発陣に聞く、ゲームグラフィクスの未来。

Phase 1:
『鉄拳TAG TOURNAMENT』オープニングムービー

Publisher：株式会社ナムコ
Developer：株式会社ナムコ
Platform：業務用（システム12基板）
Release date：稼働中

『鉄拳』キャラのアクを残しながらもリアルを目指さなければならない

ナムコのＣＧムービーは、常に新鮮な衝撃を僕らにもたらしてくれる。期待の次世代ゲームマシン「PS2」への移植も決定した、アーケードでの最新作『TAG TOURNAMENT』。そのオープニングムービーもまた、ゲームらしからぬ映像へのこだわりが感じられる作品だ。このPhase1では、オープニングムービーを担当した開発者4人に、ゲームグラフィクス制作現場の“今”を聞いた。

＊　＊　＊　＊

――最初に考えていた『鉄拳TAG TOURNAMENT』のオープニングムービーのコンセプトって、どういうものだったんでしょう？

相澤：アーケードのデモムービーって、カット割りも少なめで、ゲームタイトルのフライングロゴが入ったり、それこそゲーム画面を使った地味なものが多いじゃないですか？　そうじゃなくて、『鉄拳』ならやっぱりムービーだろうと（笑）。ただ、容量の都合で、30秒しか尺がなくて、ストーリーを見せられるだけの長さは確保できない。そこで、早い場面転換でカット数を多めにとって――プロモーションビデオというかキャラクターがどんどん登場するようなムービーにしよう、と考えたんです。映画の予告編とミュージックビデオの間くらいのものを狙おうって話をしてて、まあ、実際は全然できてないんですけど（笑）。

――思い入れがあるキャラクターは？

相澤：「リー」と「レイ」。毎回“これだけは絶対やろう”っていうものが２～３個あるんです。今回だと「レイ」が銃のマガジンを交換するカットと「リー」が乗ってる車のモーション。本当に個人的な話なんですけど、クールで影があって冷たいイメージの映像っていうのが好きなんですよ。

――それで、リーとレイ。それも銃と車（笑）。

（写真前列）VS開発部／相澤一樹：オープニングムービーのディレクションを担当。（後列左から）VS開発部／沼上広志：プログラムを担当。VS開発部／依田真一郎：編集・特殊効果などを担当。CS管理制作部／中澤晃子：制作全般のアシスタントを務める。

相澤：あと男らしいとか（笑）。映画でも、戦争ものとか刑事ものが好きなんです。
――ヤクザ映画とかそっち系じゃない。
相澤：そこまで濃いとまた違う。役者だと、スティーブン・セガールとかは、大嫌いで。ああいう熱い人はダメ（笑）。『スピード』のキアヌ・リーブスの、あの設定は結構よかったと思う。単純バカじゃなくて、ちょっと裏があるんだけど……っていう。
――『鉄拳』のキャラクターって、それこそ5年とか歴史があるわけで、ゲームとのイメージの統一とか、整合性って大変じゃないですか？
相澤：大変です（笑）。でも、あんまり考えないんですよ。ひらめきでやってるとこが多い。
依田：『鉄拳』のキャラって、昔はすごくアクが強かったじゃないですか。それをムービーにするにあたって、当然リアルにしなくちゃいけないんだけど、それだけにとらわれると最初に持ってたアクが死んでしまうんです。それこそ普通の――ちょっと似た俳優さんがそういうメイクをしてる、みたいになってしまうのはダメなわけです。だから、ハマると大変。現実にいそうな感じという点ではレベルは高くても、全然違う人になってることが、よくありますね。
相澤：実際の人の顔を見ながら作ったりするんですよ。例えば「一八」なら、俳優の金城武の顔写真を見ながら作る。で、そこから少し『鉄拳』キャラクターのほうに戻すんです。リアルを目指すんなら、その方法がいいんじゃないか？　って、僕のなかでは思ってます。すごく絵の上手い人なら、キャラクターの個性を残しつつ、リアルな絵を描けるんでしょうけど、僕は決して上手いほうじゃないんですよ。そこはすごく自覚してて。だから、いっぱい素材を作っておいて、そこから整理して完成品を目指す、っていう感じで進めるのが、いちばんやりやすいんですよね。

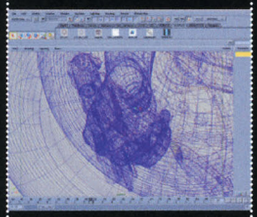
ＣＧだからといって物理的制約をも超えてしまっていいのか？

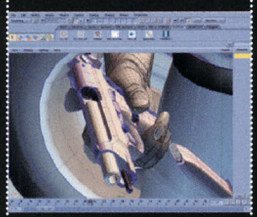
――アニメーションの作業は、モデルを完全に作り込んでからなんですか？
相澤：モデルが間に合わないときは、ゲームのモデルとか、ラフなモデルを使って。それでも間に合わないときは“これはポール”っていうパネルを胸に貼っておく（笑）。仮で置いておいて、尺だけ合わせるってことはありますね。動きの確認がそれでできたりしますし。当然、モデルができてるのが理想ですけど、そうはいかないときのほうが多い。
――さっきのモデリングの話でもそうですけども、作り方としては、結構、効率が悪いような気がするんですが。
相澤：他の人から見ると、効率悪い人だなと思われてるでしょう。システマティックに、作業を細分化してやるのが理想ですよね。ただ僕は、試行錯誤がないとダメなんですよ。少し大きめにゴールを設定しておいて、いっぱい球を打ってから、だんだん調整していくっていう。
依田：ただこのやり方には、早くスタートできるっていう利点があるんです。スタートの瞬間から走り始められ、期間中は全力疾走できるんです。結果的に見れば、トータルのクォリティは絶対上げられるような気がする。
中澤：保留にしておいたものが、あとで良くなる要素になったりするんですよ。そこで終わりにしてしまわないで、少し寝かしておいたほうがひょんなことから新しいアイデアを思いついたりするんですよね。
――今回のムービーって、あまりカメラが動かないですよね。固定カメラがちょっと動いてるっていう程度で。
相澤：嫌いなんですよ。無意味にカメラが動くのって、CGの悪い癖だと思う。
依田：ブームにしろ小さなクレーンみたいなものにしろ、固定カメラに較べれば自由度が与えられていると思うんです。でも、実際は反対側に分銅があって、長い棒で繋がっているという物理的な制約が働いてる。本来は、そういう物理的制約の上でそれなりの絵を撮ってるはずなんですよ。でもCGって、そういう制約すら外せてしまう。だから、一度動かし始めると何がなんだか解らなくなりやすいんですよね。
相澤：そこを平気で踏み越えてしまってもいいのか？　って気持ちが僕のなかにあるんです。

純粋な作品としての面白さで勝負する時代がやってくる

――知り合いの女の子が、このムービーをゲームセンターで観たとき、カイル・クーパー（映画『セブン』のオープニングタイトルを担当）の映像みたいだって言ったんです。
依田：通底してるとこはありますよね。そういうことをやりたいっていう。僕はビジュアルエフェクト――文字を重ねたり、レンダリングが終了したイメージに加工を加えたりっていう部分を担当してるんですけど、根底にそういうものがあるんですよ。レンダリングされた生の絵を、デビッド・フィンチャー（『セブン』の監督）のような世界にグッと引きずり込むのを手助けしたいというか。カイル・クーパーとかって、光を漏れさせてやったり、フィルムが物質的に壊れていく様みたいなものを、絵の中に要素として取り込んでますよね？　そうすることによって撮影された「もの」を再生してる感じをリアルに伝えたいのだと思う。相澤君たちがそういうことをやりたいって言ってきたからというのも、もちろんありますが、それ以上に、CGにリアリティを持たせるうえで、この方向性は凄く有効だと思うんです。レンダリングされたままのイメージにはありえない、光や空間の感じとか、乳膜に光が照射されて像が浮かび上がってきて、でき上がった物質が再生されている感じ。そういう雰囲気をCGに与えたいんです。

モデリング



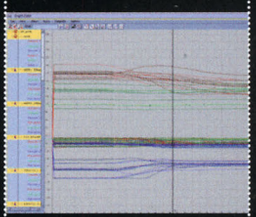


人物はもちろん、小道具から背景まで。ムービー中に登場するすべてのオブジェクトを作成するパート。この上にテクスチャーを貼りつけ、ライティングを決めれば、一応完成。

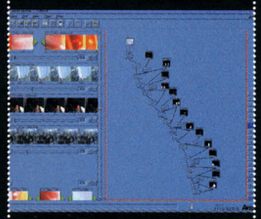
テクスチャーマッピング

モデリングしたオブジェクトは、そのままでは素焼きの陶器のようなもの。この上に、テクスチャーと呼ばれる模様を貼り込む（マッピングする）ことになる。下は、ムービー中「リー」が乗っている「S2000」に使用されたテクスチャーデータと、その完成品。

アニメーション



完成したオブジェクトに動きをつける。人物の動きなどは、あらかじめモーションキャプチャーしたデータを入れ、調節していく。また、準の登場シーンの髪やスカートは、特別なプログラムを組むことによって表現されている。



動きをつけ、レンダリング（光源計算によって色や陰影をつける）すれば、ひとまず完成。編集では、各パートを繋ぎあわせたり、またでき上がった生のムービーの上から、さらに特殊な効果（文字を被せる、など）を加える。

――CGって、映像の歴史から言うと、フィルムの物質性から離れられる契機だったと思うんですよ。それが、リアリティを求めてくなかで、フィルムに近づくっていうのは、凄く面白い。

依田：でも、僕たちって結局「イマジネーションだけのCGはつまらない」と思いながら仕事してるCG屋なんですよね。やっぱり重力は存在するし、光があれば影ができる。自然の状態をいかにリアルにシミュレートしていくか？みたいなところが重要で。CGの黎明期によくあった、抽象的なものを作って“こういうアートです！”というのとは方向性が違うというか……。

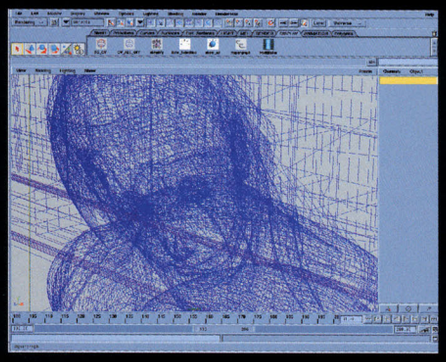
相澤：僕は、CGによって絵が固くなるのがイヤなんですよ。自分でイラストを描くときも一緒なんですけど、透明感ってすごく大事なポイントなんです。ただオブジェクトを置いて、ベタなライティングしてレンダリングしただけのCGには、全然透明感がない。そこにいかに綺麗なライトを当てたり、テクスチャーを貼ったりしながら、空間的に成立させられるか。いかに透明感を出していけるか、っていうのがCGをやり始めてからのキーワードになっています。CGとはいえ結局は映像だし、そういう透明感まで失ってはいけないんじゃないかって思うんです。

依田：撮影技法という制約条件を全て取っぱらったところで自由なものを作っても、それはもはや「綺麗だ」と認識できるレベルを超えてしまっていると思う。

――最後に、これから先のゲームグラフィクスはどうなっていくと思われますか？

依田：『鉄拳』シリーズだと『3』あたりから痛感していることなんですけど、今回のムービーにしろ、僕たちは作ってるものを「そのままの状態」では提供できてないんですよ。プレイステーション上に移したときに、フレーム数も落ちてしまうし、解像度も低くなってしまう。これは、僕が編集の仕事をしているからなおさら感じるんですけども、編集機材上では実現できていることに、再生機のほうが追いついてないんです。例えば、音をカットの切り替わりにピッタリ合わせたいと思っても、実際には1/30フレーム前か後にズレてしまう事がある。ベーカムで見たときは“これでよし”と思っていても、PS上で見ると“なんかネムい編集になっちゃったなぁ”っていうことが常にあったんです。それが、次の世代のマシンになれば、たぶん解消される。アニメやテレビじゃ当たり前のことなんですけども、その当たり前のレベルに、ようやく再生環境が追いついてくる。作ったものがちゃんと届けられるようになるのは、素直に嬉しいですね。

相澤：もはやCGって、ちょっとやったくらいで騒がれるような、美味しい時期は過ぎちゃってると思うんです。これから求められてくるのは、根本的な映像の面白さ。アニメや映画や小説と同じ水準で、純粋な作品としての面白さで勝負できるような――言い方を変えれば、そういうことが得意な人が、そこで勝負していける時代になるんじゃないかな、って思っています。



開発期間：約3ヵ月
開発スタッフ：4人（グラフィックス：2人（ディレクター1人を含む）、CGツール開発：1人、編集・特殊効果：1人）
グラフィック機材：SGI OCTANE、Macintosh
使用ソフト：MAYA、Softimage、Photoshop、Media Illusion

Phase 2:
西暦2000年の『鉄拳』

先日、ついに公開となった、PS2版『鉄拳TAG TOURNAMENT』。このPhase2では、その開発を指揮するチーフディレクターの最新インタビューをお送りする。“鉄拳プロジェクト”が目指すゲームグラフィクスのネクストレベルに迫る！

＊　＊　＊　＊

――最初の『鉄拳』がリリースされてから、もう5年になりますが、その間にゲームの映像はずいぶん変わってきました。この変化を水島さんはどう捉えられていますか？

水島：『鉄拳』の映像に関して言えば、ある限られた領域のなかでの変化だったと思います。ゲーム機が、3次元情報を持つ画像を扱えるようになった段階で、表現の幅は飛躍的に広がったと思います。でも、この次のハードウェアで実現できることを考えると、『鉄拳』の変化はやっぱり「限られた範囲内での変化だった」という気がしています。

――次の変化というのはどういうものですか？

水島：3Dの表現が可能になったとはいえ、これまでのゲームのオブジェクトは、映像というレベルにおいてはやっぱり「記号」でしかなかった、と思うんです。それが次のマシンでは、より自然な、現実に近いものを描ける。制作中の『鉄拳TAG TOURNAMENT』に関して言えば、まず「肌の輝き」が違う。同じ3Dグラフィクスでもこれまでとは質がまったく違うんです。ゲームの絵の常識が2Dから3Dに切り替わったときと同じような驚きがそこにはある、と感じています。ただ、僕が考える「絵が変わることで得られるメリット」っていうのは、むしろ他の部分。今まで実現できなかった「より高い演出効果」が得られることのほうが大きいんですよ。例えば、『鉄拳2』では一枚絵だった背景も、『3』ではポリゴンで表示できるようになりましたよね？　そこでいちばん変わったのは、視覚的効果なんですよ。「投げカメラ」ひとつとってみても、動きを伴った、よりカッコいい映像を見せられるようになりました。この次は、さらに高度な視覚的効果が実現できるようになるわけです。例えば、指の微妙な動きを使うことで初めて生まれる演出だとか、キャラクターの性格までもが読み取れるような表情づけだとか。

――『鉄拳』シリーズって、技術の実験場だったと思うんです。画像表現の追及、動きの追及を繰り返しながら、ここまで来た。それがまた変わろうとしている、と。

水島：CGの技術に関しては、早くからプロジェクトとして取り組んできたんですね。だからこそ、ハイエンドなムービーを内部で積極的に制作してきたわけです。そこに関しては、僕自身かなり満足できるレベルまできていると思います。そこで今度は逆に、これまで蓄積した技術を使った、演出面での表現にパワーをシフトしていきたいんです。

――今までは素材集めで、これからはその調理法が試されるっていう感じなんでしょうか？

水島：僕自身はそんな風に考えてます。ムービーを制作したメンバーのように、スタッフも育ってきた。いい素材を集めることに関しては、あまり心配してないんです。

――次の演出の方向って見えてきていますか？

水島：見えてないですね。ただ、操作できるビジュアルのクォリティそのものを、ムービーのレベルまでは必ず引き上げる。そこが本当のスタートラインだと思うんです。ゲームの見せ方や新しい表現方法について考えるのは、もう少し先。インタラクションを伴って初めて完成する新しいゲームの絵。そこに辿り着くための土台づくりを、今やっている最中なんです。

© NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

VS開発部　主任／水島能成
鉄拳プロジェクトを指揮するチーフデザイナー。『鉄拳』シリーズには『2』から参加している。

PLANET DOB

ポップアート ミーツ ゲーム

～マルチアーティストが創り出す新たなゲーム世界～

Date of Birthメンバー
『PLANET DOB』
CG制作プロデューサー、
キャラクター＆ゲームデザイナー
重藤賢一インタビュー

取材・文：後藤 勝
写真：中島 正之（アンヴィル）

PLANET DOB
プラネット・ドブ

業界全体で水商売体質を否定し、常にもうかる娯楽産業をめざした結果、確実に消費されることを目的とした工業製品の色合いを強めている日本のコンシューマゲーム。現在の供給過多なゲームソフト群には画一的なイメージがつきまとうが、そんな閉塞状況をうち破るのは、やはり個人の創作意欲に基づく作品ということになるのだろうか？　映像と音楽の分野で活躍する重藤賢一がおくる『PLANET DOB』は、アーティストの地味な創作活動が商品に結実した一例とみることができるのだろうか。それともこれもまた、マーケティング理論に芸術が吸収されてしまっているだけのことなのだろうか。乱入してきた異分子とゲームの衝突点をさぐる。

© 1999 HUDSON SOFT
© 1999 Septima Ley/Be-est
© 1999 Micro Vision

POPART MEETS GAME

重藤のやっていることがアートのいちカテゴリーとしてのポップアート（※1）に該当するのかどうかはわからないが、ともかくここでは重藤が「やりたいようにやった結果の産物を商品として流通させている」アーティストである（＝ポップアートの人）と断定して話をすすめていくことにする。

さて、重藤はメガドライブソフトをほとんどすべて収集し、ジャガーやリンクスなどのマイナーなゲーム機を所有する、重度のゲームマニアである。ゲーム以外にアンテナが向いていなければゲーム業界の標準的な表現に洗脳されてしまうところだが、どっこい重藤は生来的にモノづくりを指向する人間であり、人にそう呼ばれる以前から音楽家であり映像作家であったので「ゲーム風のグラフィクス」の影響を受けずに済んでいる。それどころか、重藤の生み出すキャラクターはゲーム制作会社のデザイナーから企画者のチェックを経て上がってくる（※2）質のものではまったくない、独特のものだ。『Dob』フォントには若干デザイナーズ・リパブリックの影響が見てとれるが……、好きなゲームは『トージャム＆アール』（※3）と語るあたりに、重藤の価値観がよく出ている。重藤は決してはやりの美少女CGを描くような当世風のCGクリエイターではない（※4）。

「三年前、これを創り始めたときから汚すもんかと思ってましたね。ポップでカラフルな90年代サイケデリックな世界を創りたいなと思ってやり始めたんです。でね、今はやりの汚しの入ったテクスチャーとか、同じ様な顔のキャラクターとかいうものは自分がやってもしょうがないし、オリジナルなものを創り上げようと思って」描き続けたキャラクターがハドソンのプロデューサーである笹川氏に見出され、ゲーム化へつながった。決してゲーム好きの芸能人が「やらせろ」とねじ込んだわけではない。さっきから「ない、ない」と否定語ばかりを乱発する文章になっているが、これにはわけがある。重藤の姿勢そのものがアンチなのだ。ネガティヴというわけではなく（また否定した）。現状の基準や常識を否定すると、重藤の目指すものは見えてきやすい。

「クリエイターが主張して創るというよりも、ニーズに合わせて創るという感じがすごくするね、音楽も含めて。それは僕はしたくない。あってもいいと思うけど、でもみんながそれをやんなくてもいいと思うんですよ。闘う人が欲しいって感じですよ。別に自分の仲間はいらないけど、それぞれがそれぞれにちゃんとやっていけばいいなと。それにそういう人は仲間にはならないでしょ。ともかく、みんなが消費者主導型ってのはちょっとまずいんじゃないかなって気がす

る。『バイオハザード』が売れたからって、みんなが同じようなゲーム創る必要はないよね。逆を狙っていかないと」

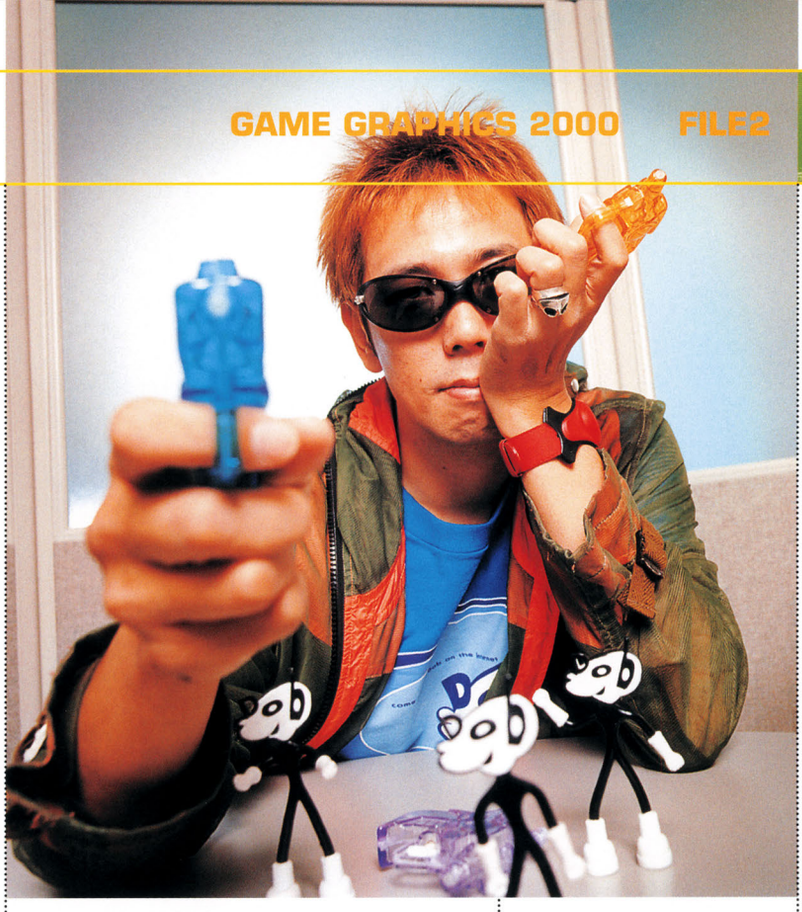
重藤は自宅にスタジオを持つことで維持費というリスクを抱え込むことになったが、それでも思いどおりに生きているからか、表情はきわめて晴れやかだ。

「食うためにやってるからという風になると、確かにその間は食えても死ぬときにどう思うんだろう。『やっぱり、あのときやめとけばよかった』とかね(笑)。それがいちばん悔しいからね。だからそういう風にするしかないと思って、今やってますね」

『PLANET DOB』のグラフィクスが、この秋のラインナップの中で突出してしまうのは当然かもしれない。ゲームは商品か作品かという二者択一論に「いや、僕ポップアートすから。やりたいことやってきちんと金にしてるっす」(要約)という明確な答えを、重藤が出しているからである。命令されて作るのではなく作ってから売り物にするという順序は、浮かんだアイデアを腐らせずに流通経路に載せるための本能的な工夫でもあるのだろう。それは「何か創るとき、音と絵のどっちが早いですか？」という質問に対する重藤の答えで明らかになる。

「いや〜、音のほうが速いですね。絵は情報量的には音より大きいけど、形にするのに時間がかかるからね。イメージしたものを上げるまでが。それに表現でいったら音が勝つと思うよ。音は一万回聴けるよ。絵は三回観たら飽きるもんな。ダメだって絵は。そこが悔しいからまた創る。そうじゃない絵を創りたいですよね。だから時間軸がないってことでゲームを選んだのかもしれない。ビデオも二、三回観たら飽きちゃうけどゲームって何回もやっちゃうでしょ。触れるのってゲームぐらいですもん。その中で表現できる何かがあるんだろうなって思って創っていったと思うんですよね」

ウェブを駆け抜けるビットの速さで、重藤は音と絵とゲームを衝突させたのかもしれない。



GAME PLANET DOB

プレイヤー（マッドサイエンティストDr.Xの助手という設定）は「宇宙人捕獲機」に捉えられた宇宙人Dob（惑星PLANET DOBにあるDOB TOWN在住）の頭の中へ侵入！　Dobが地球を訪れた理由やDobの正体を解き明かすべく彷徨することになる。しかしプレイヤーは記憶ではなく現実のDOB TOWNへと瞬間移動してしまい、その衝撃でDOB TOWNを構成する音ネタ「BIT」が散らばってしまった。変装のためDobに扮したプレイヤーは宇宙人たちに頼まれ音ネタ「BIT」を収集しつつ、ミニゲームや音ネタのミキシングを楽しむのであった。はたしてプレイヤーのお楽しみは地球を、そしてPLANET DOBを救えるのだろうか？　『スーパーラウンジングソフトウェア』を冠する新ジャンルの“音ゲー”。

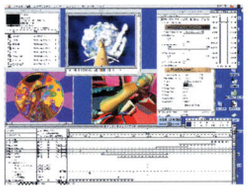
Publisher：株式会社ハドソン
Developer：株式会社ハドソン
Platform：プレイステーション
Release date：99年10月
Price：5800円

EQUIPMENTS

開発期間：約2年
開発スタッフ：21人
（グラフィク4人／音楽制作（Date of Birth）4人／プログラム6人／サウンドプログラム4人／ディレクター3人）

開発機材
グラフィック
機材：WinNT環境のPCマシンPen2 333〜450Mhzが4台、ALPHA300500Mhzが4台、Mac9600mp/G3/ETCが5台
使用ソフト：LightWave3D5.6、Photoshop、AfterEffect、Illustlator、DigitalFusion、ProMotin、ETC

サウンド
機材：PC1台、Mac9500/DTが3台
使用ソフト：Cubase4.0、Recycle、SoundForge、Vibra9000、ETC



Date of Birth Discography

PLANET DOB
(CRCH1005)

クラウン移籍第一弾オリジナルアルバム。このアルバムの音源をゲームソフト側でリミックスできるという仕組み。基本はテクノだが、モンド〜ラウンジ色の強いちょっとナニなポップさ。

La Lu La Roo
(KTOR1339)

1995年発売、日本初のエンハンストCD(CD+CDROM)。当時のDobのコメント「いろいろありえず今やらなくてはいけないことは新しい音楽の楽しみ方をユーザーに届けることだ」。

sushi3003

ドイツのバンガローレコードからリリースされた日本人コンピもの。重藤がジャケットを制作したが、ウェブでのやりとりのみで仕事をしたため、間違いが残ったまま世に出してしまった。

sushi4004

「sushi3003」の続編。参加メンバーは砂原良徳（元電気グルーヴ）、ピチカートファイヴ、コーネリアス、カヒミカリィ、ファンタスティック・プラスティックマシーンなど。

BIOGRAPHY

重藤賢一（しげとう・けんいち／Ken-1）：1965年佐賀県生まれ。現在は福岡県を拠点として様々な創作を行っている。1984年に重藤功、重藤進、NORICOとデイト・オブ・バースを結成。当初はインディーズ出身のこじゃれたバンドという印象。以来紆余曲折を経て（僕がデイト・オブ・バースの経緯に関して5〜6年前くらいから無知になってしまったのは、どうやら1995年の活動休止が原因であるようだ）、Dobとして音感重視の音楽／映像制作を開始、現在のテクノ色の強いスタイルへと移行している。個人としてはデイト・オブ・バース結成時から行なっていた映像制作を1992年以降表面化させ、TV番組やCFのタイトルロゴを制作するなど、ヴィジュアリストとしての活躍が目立つ。VJもたしなむが、最近は飽きているらしい。

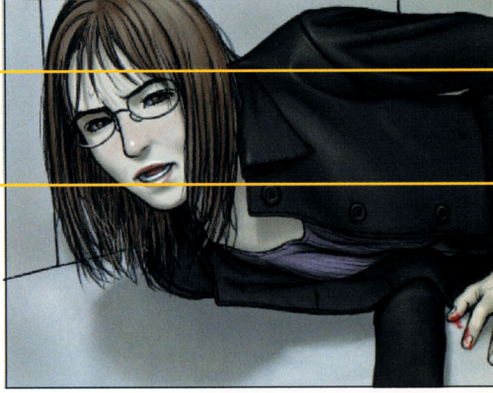
※1：アンディ・ウォーホルや草間彌生風の固有の芸風を指す意味では使ってないので勘弁してください。

※2：ふつう、ゲームキャラクターのデザインは企画の方向性によって決まるもので、デザイナーがすべての責任を背負っているわけではないのです。最近グルーヴィジョンズに影響を受けたと思しきキャラクターがカプコンやコナミやセガのゲームに登場しますが、あれも女性ユーザーを取り込もうとする企画意図の表れでしょう。

※3：92年にセガより発売された2人同時プレイ可能のアクションゲーム。2人の宇宙人を操作してバラバラになった宇宙船のパーツを集めるのが目的。とにかく変なアイテムばかり出てくる、ある意味すごいバカゲー。テイストは黒人。

※4：追従して美少女を描いているそのへんのCGクリエイターたちを引き合いに出して彼らを揶揄しているように読めますが、確かにそう思って書いてます。でもソネハチさんとかトップクラスの人は別です。リスペクトできます。

illustration by TAKASHI MIYAMOTO
http://www.grasshopper.co.jp



2Dの艶と美

株式会社グラスホッパーマニファクチュア
イラストレーター／宮本 崇インタビュー

取材・文：新留寿基（GW!）

Publisher：株式会社アスキー
Developer：株式会社グラスホッパー・マニファクチュア
Platform：プレイステーション
Release date：99年10月7日発売
Price：5800円

――いまあなたは、どんな環境のなかで、どんな機材を使って、ゲームの絵を描いていますか？

宮本：いまの会社で、絵描きって僕だけなんですよ。プログラマーに囲まれた状態で絵を描いてる（笑）。結構、寂しいですよ。話が合わない部分もあるし。使ってる機材はMacintoshとPhotoshopだけです。特別なものは使っていません。そもそもコンピュータを使って絵を描き始めたのが、いまの会社（グラスホッパー）に入ってからなんです。

――コンピュータで絵を描くようになってから変化したことは？

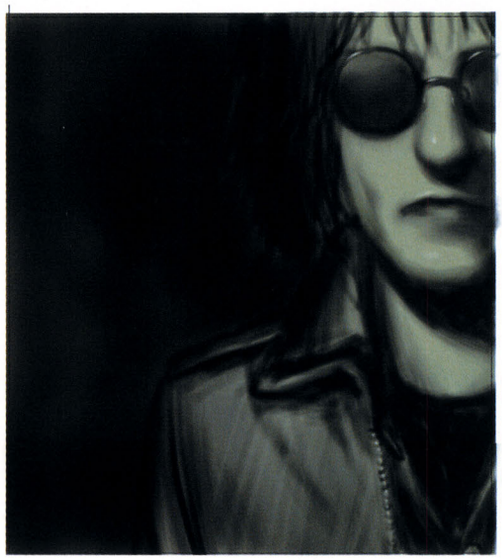
宮本：表現に関しては「どっちもどっち」。仕上がりまでのスピードに関しては、コンピュータのほうが断然速いと思います。ならではの面倒臭さってのもたくさんあるんですが。例えば「色を数値で管理する」とか、感覚的に作業できない部分に対しては、絵描きとして一抹の寂しさ、みたいなものを感じるときもあります。いっそのこと、頭にコードをブッ刺して、コンピュータと直に繋がったらどんなに楽だろう、と。あとは「解像度」の問題。コンピュータで描いた絵をゲーム機に持っていくと、モニタの関係で比率が変わってしまうんです！　そこまで計算しながら描くのは無理。アレなんとかなんないかな（笑）？　色数の制限より、比率のほうが気になりますね。

――あなたが「ゲームの絵」を描くことの意義は？

宮本：『シルバー事件』における、僕の仕事（役割）っていうのは、小説に例えると「挿し絵」を描くことに近かったと思います。ゲームの世界に華を添えるだけじゃなく、僕の描いた「絵」がアンプとなって、ゲームのイメージそのものを増幅する役割。僕の好きなアーティストのなかに、ヒュー・サイムとホリー・ワーバートンっていうレコードジャケットのカバーを手がけている方がいるんですけど、彼らの描くカバーっていうのは、バンドの奏でるサウンドや歌詞の内容にぴったりマッチしてる。僕がやりたいのは、そんな仕事なんです。僕は直接ゲームを作れません。ただ、プランナーやプログラマーが描きたい世界――彼らの頭の中にだけ存在するイメージを増幅したカタチで「絵」にすることはできる。そこにイラストレーターとしての僕の存在意義があると思っています。

――あなたがこれから描きたい「ゲームの絵」は？

宮本：ふたつあるんですよ。ひとつはディテールと必然性を伴った情景。例えば今回『シルバー事件』では拳銃が多数登場するんですが……。銃ってのは、カッコイイ存在であると同時に、人間が人間を殺すために



作った恐ろしい道具でもある。僕は、その両面性を描きたいんです。そんな道具を何故人は手にするのか？　それは一体どんな状況なのか？　銃を構える人間の表情は？　言葉でなかなか表現できない雰囲気や空気みたいなものまで、絵の中に封じ込めてしまいたい。ディテールと必然性を伴った情景っていうのは、そういう絵です。もうひとつは、透明感や色気を感じさせる、自然で微妙な表情を持った人間。デフォルメといった手法を一切使わず「あるものをあるがままに」描いた人間。アニメーションの世界では、描写する余裕と必要性の問題から、ほとんど「ご法度」とされていますが……。ゲームの世界でならそんな表現もまだ「可能性」として残されているような気がします。

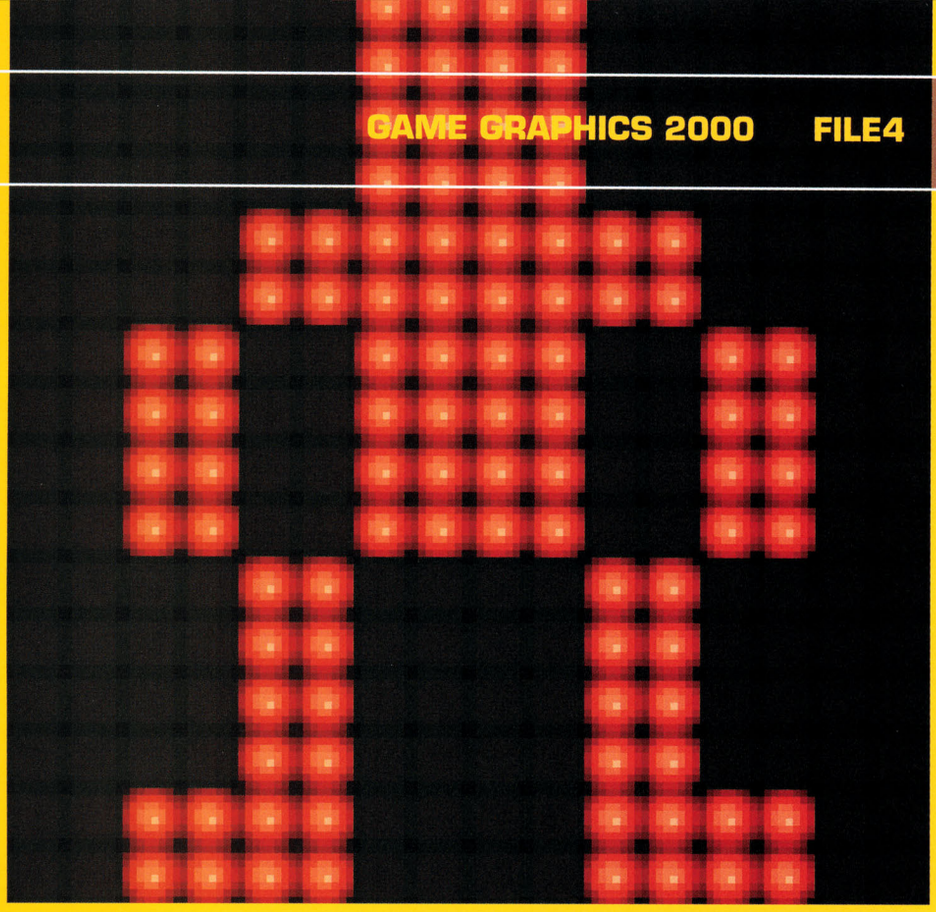
――これから先、ハードの進化に伴って「ゲームの絵」は、どんな方向に進化していくと思われますか？　またそれは、あなたにどんなメリットや影響を与えてくれるでしょう？

宮本：進化の方向でいえば、間違いなく動きを伴った3Dの方向に進むと思います。個人的にゲーム機の表現能力が上がることに対しては、好意的なんですよ。絵描きにとっては、画材や筆が増えることと同じなんで。ただ、僕みたいな「止め絵」を描いているタイプの人間――イラストレーターにとってのメリットっていうのは「色数」と「解像度」ぐらいしかないかな。自分の描いた絵がそのまま出せるっていうのは、他愛もないけれど、案外嬉しいことでもある。まあ3Dの勉強もやれば、芸の幅は広がるってことも理解してはいるんですが……。今のところ、そっちの領域に手を出すつもりはないです。近い将来、3Dの人間のシワやソバカスとかいった部分までデザインできるような状況になれば認識も変わってくるとは思いますが。これから先も僕は、2Dという表現に於ける「艶と美」を追及していこうと考えています。

宮本 崇
プロフィール

1972年、和歌山県生まれ。上京後、しばらくの修行時代を経たのち『ムーンライトシンドローム』（97年・ヒューマン）のキャラクター・デザインに参加、注目を集めた。『シルバー事件』では設定画だけでなく、ゲーム中に登場するイラスト・カットをすべて担当。重厚感を持ちながらも、アニメーションやゲームカルチャーにも通ずるキャッチーなセンスが最大の持ち味。ちなみに、大の写真嫌い。

©1999 ASCII Corp./grasshopper manufacture Inc.



「ドット絵」というリアル

～無限の想像力をかきたてるミニマリズム～

明和電機研修生／デバイス・アーティスト
クワクボ リョウタ氏インタビュー

取材・文：軽部裕介（GW!）　写真：中島正之（アンヴィル）

CG技術が向上し、ゲームの表現がリアルになっていく一方、未だドット絵という表現が人を引きつけている。そこには、単なる懐古主義ではないもうひとつの「GG2000」の可能性がある。2000年を迎えようとしている今、ドット絵は一体何を伝えているのか？　ドット絵をモチーフに作品を作り続けているアーティスト、クワクボリョウタ氏に聞いた。

ドット絵は頭の中に描く表現

少ない情報量で豊富なイメージを喚起するもの、それがドット絵です。ドット絵のかっこよさって「信じれば何にでも見える」ってことだと思うんですよ。人が歩いているようなドット絵を描いて、実際人が歩いているように見えてしまうというのは、それを見た人の中にある記憶のデータベースから人の歩いている姿を引き出しているからなんですね。つまり見る人の経験とか知識とか、あるいは文化圏なんかに委ねられている部分が大きい。少ない情報量でも表現が成り立っているのは、そういう想像力に支援されているからです。もちろんすごくリアリスティックなCGだって、見る人の想像力は必要だと思います。ただ、ドット絵のほうがより幅がある。どう捉えてもいい自由さがあります。この『ビットマン』だって表示はコレしかないですけれども、見た人の頭の中にこの情報以上の人間像が描かれるんです。それがドット絵のおもしろさですね。

ブラウン管の奥に人影が見える

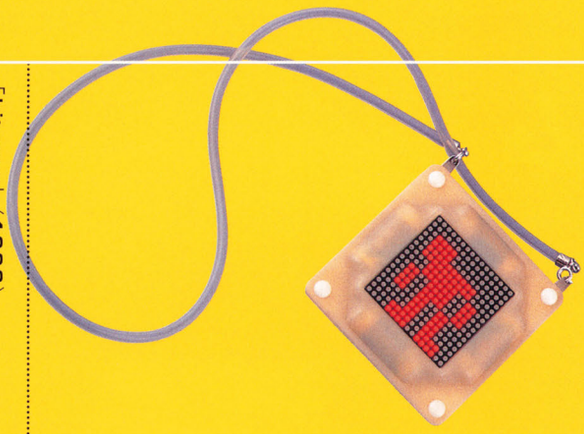
僕にとってのドット絵のルーツは、やっぱりAppleⅡの『チョップリフター』ですね。あのゲームって、救助されたい人がいっぱい出てくるじゃないですか。その人たちが走って手をふったりする。そこに、ブラウン管の走査線の向こう側に、僕にはリアルな人影が見えたわけですよ。

今のきれいなCGって、ブラウン管の表面に絵が乗ってる感じがするんです。それに対してドット絵の情報量の少ない絵は、絵がブラウン管の奥にある。のぞき込んで見ると、なんかにじんでいるじゃないですか。走査線までが一緒になって表現を作っている感じがしますね。

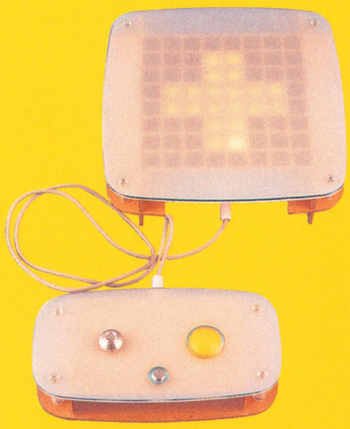
今、気になっているのはポケステの『どこでもいっしょ』。じゃぎじゃぎの文字で「たまのこし」とか書いてある。それ見て「おおっ、5×6でひらがなっ！」って。文字のニュアンスもちゃんと出ててすごいなぁ、と。ドットを埋めていく作業はテクノロジーの進化とはあんまり関係ないはずなのに、でも時代とともに確かに進歩しているんですよね。それって不思議だなぁって思うんですけどね。

クワクボ・リョウタ
1971年生まれ。アーティスト／エンジニア。筑波大学大学院を卒業後、本格的に創作活動を始める。1998年、大学の先輩・明和電機とのコラボレーション作品『bitman』を発表。現在、明和電機研修生としての活動のほか、個人としても「ビット」をテーマに、モノにこだわった作品を制作している。

・クワクボリョウタウェブページ
「vector::scan」アドレス
http://www.vector-scan.com/



「bitman」（1998）



「bithike」（1998）

「bitnix-プロトタイプ-」（1999）

『bitman』…明和電機とのコラボレーション作品。あらかじめ入力されているアルファベットのメッセージに応じて、キャラクターがダンスする。「90年代版YMOのテクノバッチを目指した」という電子アクセサリー。
『bithike』…8×8のフォーマットのアニメーションを作って鑑賞する為の装置。ちなみに「hike」とは俳句のこと。「17文字の限られた言葉の中で森羅万象を表現しちゃう俳句にひっかけて、ビットイメージの少ない情報量でいろんなイメージを喚起するフォーマットを作りました」ホームページではWeb版も体験できる。
『bitnix』…プログラム自体をダウンロードしたり、アップロードしたりして遊ぶキット。「ビットシステムの限られた中で、好きなプログラムを組んで、ゲームなりメガデモなり自由に表現しましょう、と。それをWebに投稿したり、またダウンロードしたりして、あたかもMP3のようにこれに落として遊べます」写真はプロトタイプで、現在製作中。

ⓒ吉本興業.明和電機.クワクボリョウタ

CGが進化してわかったこと

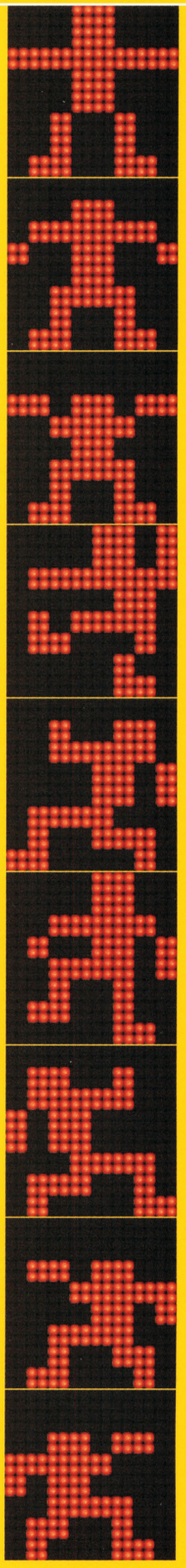
そもそも、絵っていうのはすべてリアルさを求めて描かれたものですよ。写実であっても抽象であっても。そういう意味では実はビット絵も写実的なんです。今、CGの世界って、美術のルネサンス以降の絵画の流れを追いつつあるって気がします。当時は写実的な手法を突き詰めていって、その表現がある程度飽和して違う方向性、例えば抽象画みたいな表現を模索していった。現在、CGの最先端も同じような状況だと思うんです。ハイクォリティなCGでもシェーディングばっかりに頼らない動きが出てきています。透視図法でシェーディングって本筋からずれて、よりちょっと抽象って言えば抽象的な、違う方向に向かっているんでしょうね。そういう段階までこれたのも、CGがここまで発達したからこそだと思います。今までは不可能だったんだけど、それも選択肢たりえるようになった。だから、僕も少ない情報量のドット絵ってのをあえてクローズアップできる。そういう今の状況なんです。

実はドット絵という表現は豊かなんです。LEDも今や青は当たり前になってるし。最新技術を使った精巧なCG映像と比べると、一般的にはドット絵って表現が限られているように思われてます。でも、例えば8×8の表現で、すべてのパターンの組み合わせを考えると10の19乗も種類がある。一見、すぐに描き尽くしてしまいそうなんだけど、実はものすごい数のパターンが描けるから、人が一生をかけても大丈夫な程の表現手段なんです。

リアルの表現に正解はない

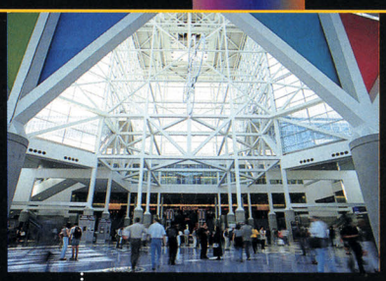
あとすごく重要なのは、今突き詰めていっている方向が本当のリアルとは限らないということです。遠近法のひとつで、手前にあるものを大きく描く透視図法があります。道は最後に消失点に向かって消えていくって描き方で、一般にリアルとされている表現です。でも、そうではない遠近のつけかたもありますよね。昔の日本の絵巻物には、遠いものを上に描いて、下にあるのは近くっていうロジックがありました。ゲームでも昔の『スーパーマリオ』とかそうですよね。ああいうのも、アリなんですよ。だから、意外と透視図法とかシェーディングとかっていうのが完璧な姿で、あとはそれを崩したバリエーションだとは限らないかもしれない。絵巻物みたいなやつは、あるユニークな描き方だと思いきや、実は今あふれてるCG自体もある特殊なやり方に過ぎない。だから、どっちが本質を描いているかって正解はないんです。どれもリアルに対するアプローチが異なるだけで。

たまたま量の問題として透視図法とかが中心的な存在になっています。ただ、今絵画の世界ではこういう表現じゃないものも多く出てきている。だから、ゲームでも今後何か突拍子もない表現が出てきたりするんじゃないでしょうか。

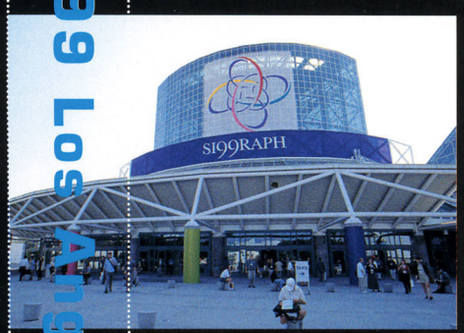


SIGGRAPH'99 Los Angels Report

2000年のゲームグラフィクスをチェック!



取材・文：田中 剛（GW!） 写真：Edward Hames



今年で26回目を数えるCGの祭典「SIGGRAPH'99」が、8月8日～13日にかけてロサンジェルスのコンベンションセンターで開催された。もともとCGの最先端技術を発表する“学会”として始まったSIGGRAPHだが、映画、アニメーション、そしてゲームと、時代とともにエンターテインメント色が濃くなっている。

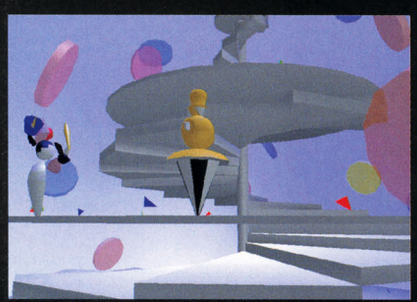
世界各国から約50000人の関係者が集まった世界最大、最先端のCG展SIGGRAPHから、「2000年のゲームグラフィックスはどこへ向かおうとしているのか？」を考える。

若手アーティストの作品にあふれるゲーム性

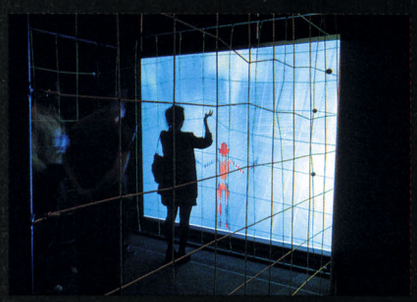
会場内で唯一静寂なムードを保つ「Art Gallery:techn0asis」。プロ・アマを問わず世界各国のアーティストが斬新な試みを持った作品展示を行うため、毎年来訪者に人気の高いブースだ。今年は、人間とコンピュータのインターフェイスのあり方を問う作品が多数展示されていた。

とくに、実際の画面上のキャラクターを外部インターフェイスを使って動かすものや、ネットワークを使って2台のコンピュータ間でキャラクター同士がコラボーレーションするものなど、ゲームの世界で既に実践されていることが、アーティスト作品に影響を与えている印象を受けた。

それらの作品を展示しているアーティストたちにゲームとアートの関係を問うと、「ゲームとアートをとくに区別していない。ゲームはアート作品の一部」という答えが返ってきた。さらに彼らは、新たな芸術作品のテーマとして「触る感覚や動かす楽しさ」を挙げた。新しいタイプのゲームが、今度は彼らのようなアーティストの作品から影響を受けて生まれてくるのかもしれない。



ネットワーク接続されたマシン内の人形を操り音を作り出す



ロープを操ることで、画面上のキャラクターを動かす作品

ノン・インタラクティブなビジュアル作品も多数出展されていた

ニュータレントを次々に生み出す環境作り

WestHallの一階に設けられた「The Studio」には、シリコングラフィクスやインターグラフ製の最新鋭マシーンが用意され、MAYA、SoftimageなどCG制作には欠かせないソフトウェアが動いていた。入場者はここで、2D、3Dを問わず自由にソフトを操作することができ、インストラクターが使用者のレベルに応じてソフトウェアの使い方も教えてくれる。ノウハウや技術を次の世代に伝えていくSIGGRAPHの姿勢が、ここにも表れていた。

老若男女を問わず、新しい技術に楽しんで触れていた

奥に映し出されたキャラクターとリアルタイムに連動している

体の関節に取りつけられたボール状のセンサーで動きを読み取る

眼前でフィギアの作成を実演

顔の動きが言葉を発することで連動するMAYA for GAMES

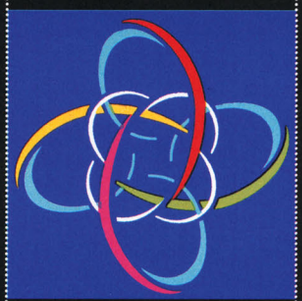
入力系マシーンが目白押しだった展示ブース

ハードメーカー、ソフトメーカーが最新の技術を展示する「EXHIBITION」には、モーションキャプチャー、3Dスキャナに代表される“入力系”マシーンが数多く見られた。なかには、ビル全体を一瞬のうちに取り込んだ上、そのデータをダイレクトにワイヤーフレーム化できるものや、画面の中のキャラクターをリアルタイムで動かすことができる軽量なモーションキャプチャー技術も登場。これらのデバイスは年々安価になっており、かつ短時間でよりリアルなデータ取り込みを可能にしている。そのため、基礎的な作業は軽減され、クリエイターはテクスチャーの描き込みや演出・効果の部分により多くの時間を割くことが可能になった。これらの技術は、より“リアリティ”のあるグラフィクスを描くための大きな手助けとなっているのだ。

not games,but the new stage Game Graphics

技術の成熟がもたらせたエンターテインメント作品の主張

CGはここ数年の技術進歩によって、これまで表現できなかったものまでよりリアルに描き出せるようになった。すなわち、“グラフィック”自体がより多くの主張を持つようになったのだ。今年のSIGGRAPHに関して多くの関係者が「新しい技術を見せる場から、誰もが楽しめる場へと変わっている」と語ったように、技術が進歩することでハードやソフトが安価になり、誰でも自分を表現できる環境が整いつつある。そこで重要になるのは、どう技術を使いこなすかだけではなく、何を主張したいのか。技術を超えた作り手の意欲が大切であることを感じさせた。

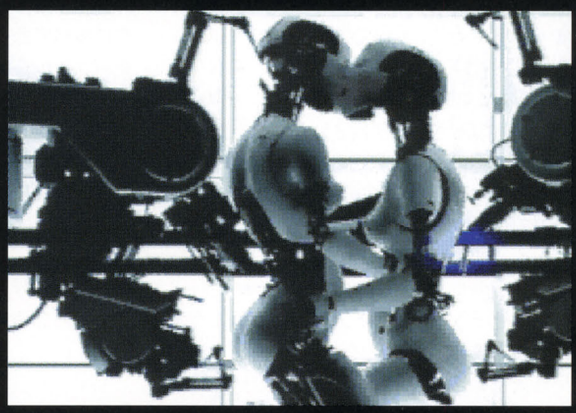


Electronic Theaterに見る99年のCGベスト作品

ジャンルを問わず世界各国から集まったCG映像の中からベスト作品を選出する"Electronic Theater"。ここでは、「Star Wars Episode 1: The Phantom Menace」から学生作品まで、44点の作品が上映された。ゲームでは『The Legend of Dragoon（SCE）』、『Silent Hill（KONAMI）』のムービー作品がノミネート。今年は、新たな技術を披露する実験的作品よりも、エンターテインメント系の作品が幅をきかせていたようだ。

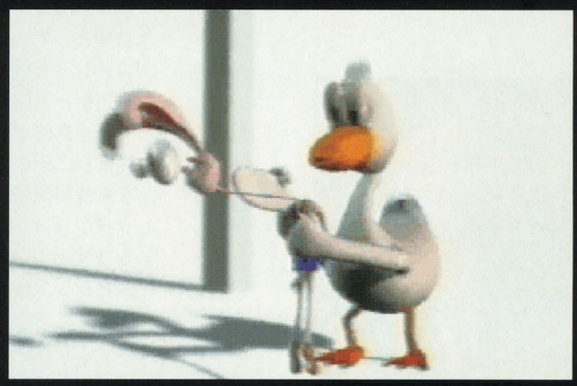
審査員賞を授賞した『Masks』。顔のない男が自分の顔を作りつづける。

© 1998 piotr karwas



Bjorkの『All Is Full Of Love』のPV。
組み立てられていくロボットの顔はBjork。

© Glassworks Ltd.



デジタルハリウッドの学生作品『The Duckfather』。
コミカルな動きに観客も絶賛。

© 1999 Tomoyuki Harashima

PlayStation2

リアルタイム、ネットワーク、ノンリニア……。次世代のゲーム機はゲームのためだけではなく、よりオープンな環境へ!

-Masa Inakage interview at 1999 SIGGRAPH Los Angels-

CGアーティストとして自ら作品を描き、SIGGRAPH'99ではインターナショナル・コミッティメンバーを務めた稲蔭正彦氏。そんな氏を、SIGGRAPH'99会場でキャッチ。広い視点からCGという分野を見つめ続けてきた目に、現在のゲームグラフィクスの動向はどう映っているのか、尋ねてみた。

――Electronic Theaterに今年もゲーム作品が2点ノミネートされていましたが、実際のところゲームのグラフィクスは今どのような状況にあると考えますか?

稲蔭:ここ数年ゲーム作品の出展が目立っています。SIGGRAPHを訪れる人の中にもゲーム関係者がかなり増えていますし。作品でいうと、ムービー映像の中にはCG制作者から見てもすごいなと感じさせるものが多数見うけられます。例えば、『FINAL FANTASY VIII』のムービーシーン。そのクォリティの高さには圧倒されました。ただ、その分実際のゲーム部分、つまりインタラクティブな部分とのギャップがひどく目についてしまいますね。

――確かに、ゲームマスコミやユーザーの中にもそう感じている人が多いでしょう。ただ、今後発売されるプレイステーション2や任天堂の新ハード「Dolphin(仮)」ではインタラクティブな部分もムービーと同程度のクォリティを持つことができると思いますが。

稲蔭正彦氏
メディア・スタジオ代表取締役。慶応義塾大学環境情報学部教授。SIGGRAPH TOKYO代表。SIGGRAPH'99ではインターナショナル・コミッティメンバーとして参加。

稲蔭:もしムービーシーンのクォリティの映像がそのままリアルタイムになれば、それはある意味ゲームが変わることになるでしょう。本当のインタラクティブ・ムービーと呼べるものが生まれてくることは十分考えられますね。

それから、映像関係者の中で冗談半分・本気半分で言われていることですが「家庭用ゲーム機が現存するワークステーションに取って換わる時代」が目前に来ているかもしれない。例えば、映画やCGの世界で使われているレンダリングマシンというのは、限りなく本物に近い映像を2時間で1枚描くことができます。でも、それができる機械は2000万円とか3000万円とかするわけですよ。それが、3、4万円で買える家庭用ゲーム機でできてしまう。しかも、ネットワークに接続できるのなら100台とか200台とかをパラレルでつないで作業もできる。

さらに、開発環境さえ提供されれば、バーチャルリアリティ(以下VR)すら実現できてしまうでしょう。今現在、何億円といわれているVR表現システムだって2、30万円で実現できるようになるかもしれない。

――なるほど、ただしゲームの世界は今のところ非常にクローズドな環境になっています。

稲蔭:もちろん、SCEにしても任天堂にしてもそういうものを提供してくれるかどうかは別ですね。ただ、これは僕の勝手な希望として、もしゲーム関係者の方がこのコメントを読んでくれるのだとしたら、家庭用ゲーム機はゲーム用としてだけではなく、多角的な利用方法を持ったものとして提供して頂きたい。そうすれば、いろいろな意味で幅が広がると思うんですよ。インターフェイスとかオーサリングツールとかライセンスもいらなくて、リアルタイムビジュアルエンジンとして使える。そうなってこそ、考えてもみなかった製品やシステムが誕生すると思うんですね。もっとオープンになれば、もともと安価なマシンなのだから若い人や子供も使えて、新しい人材もどんどん育ってくるはずです。近い将来、そうなるといいですね。
(8月12日、ロサンジェルスコンベンションセンターにて)

1999.9.13 Premiere of the Next Generation PlayStationに見るGG2000の行方

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

9月13日、東京全日空ホテルにて、Premiere of the Next Generation PlayStationが開催された。ここでは、本特集の締めとして、当日公開されたプレイステーション2(以下PS2)用ゲームのグラフィックにフォーカスをあてる。

当日メインステージにて公開されたPS2用ソフトは5本。このなかで、もっともプレイステーション2的なタイトルは何か? つまり2000年のゲームグラフィクス(以下GG)をもっとも体現していたゲームは何か?

それはジオラマRPG『ダーククラウド』だろう。大地や山、建物など、様々な要素を組み合わせ、世界を生成していくRPG。魔法の絨毯に乗った少年が風に舞いながら空を飛ぶ。そこには空気がある、風がある、気流がある。

実はひとつの仮説があった。2Dから3Dへ、ゲーム機の進化によってGGは新しい広がりを得た。箱庭のような空間を自在に移動できる、そんなゲームを実現した。そして、箱庭から環境へ、それが次なるGGの進化ではないか。エモーションシンセシス、柔らかいCGといったキーワードについて考えたとき、導かれた仮説がそれだった。そして、『ダーククラウド』はまさに環境をモニターに描こうとする試みのように見えたのだ。

環境と箱庭の違い、それは見えないものを描くということなのかもしれない。風、水の流れ、陽射し、空気、温度、すべてが自然環境のように生成された仮想世界。それを、PS2は実現しようとしている。そして、そのお膝元SCEから『ダーククラウド』が発表されたということは偶然ではないはずだ。

「このゲームでは風や天候なども自分で設定できるようになるのですか?」同イベントの会場で『ダーククラウド』のクリエイターに尋ねた。

答えはYESだった。GW!編集部は、GG2000の鍵のひとつは『ダーククラウド』にあり、と断言しよう。それが当たりか外れか、2000年3月4日が待ち遠しくてしかたがない。

ゲーム制作の第一線で活躍中のクリエイターに、
そのキャリアの第一歩をどのように踏み出したかを聞く連載企画。
第2回は型破りな経歴で知られる、この人物にフォーカスを当ててみた。
その歩みの無軌道ぶりとは裏腹に、
語られた言葉は一本筋が通っていて重みがある。

GAME CREATOR'S FIRST STEP

はじめの一歩

株式会社セガ・エンタープライゼス
第三ソフト研究開発部
プロデューサーマネージャー
亙 重郎氏

取材・文 / 加藤明洋　写真 / 中島正之（アンヴィル）

95年末に登場した『電脳戦機バーチャロン』という作品は、ふたつの意味で衝撃的だった。ひとつは、『ガンダム』を始めとしたロボットアニメの戦闘シーンに見られる、「ケレン味」を見事に表現していたこと。もうひとつは、広大な3Dフィールドを自在に駆け回ることを可能にして、従来の対戦型ゲームとは比較できないほどの自由度を提供したこと。そのビジュアルとゲーム性は誰もが未体験のもので、ロボットアニメファンと既存の対戦格闘に飽きていたユーザーを取り込み、結果としてアーケードでロングヒットを記録することとなった。

今回は、そんな『バーチャロン』シリーズのプロデューサーを務める、亙重郎氏に話を伺ってみた。作品の内容から想像すると、子供の頃はロボットアニメに熱中していたとしてもおかしくなさそうだが、意外にもそういうものとは縁がない少年時代を過ごしていたという。

――亙さんは『バーチャロン』という作品を手がけていますが、子供の頃はロボットアニメやゲームとかが好きだったんでしょうか。

亙：わりとそういうものとは無縁の生活を送っていましたね。家の方針で、テレビをあまり見させてもらえなかったんですよ。

――では、外で遊ぶことのほうが多かったと。

亙：そうですね。みんなとつるんで秘密基地ごっこをして遊んだり毎日、どんな悪さをするか考えて実行するとか。そんな感じでした。

――中学・高校時代はどんなものに興味を持っていましたか？

亙：中学のときは読書、特に漢文にハマっていました。定型詩のリズム感に惹かれてましたね。もちろん年頃なんで『平凡パンチ』も好きでしたが（笑）。高校のときはバンドかなぁ。ブリティッシュなアングラが好みでした。

――高校生といえば、将来のことを考え始める時期ですけど、ゆくゆくは音楽関係の仕事をやりたいと思っていたんでしょうか？

亙：いや、働く気は全然なくて、何かを本業にしようとか考えたこともなかったですね。

――ところで亙さんは東大卒ですけど、どんないきさつがあって大学、それも東大を目指すことになったんですか？

亙：高校を卒業してからしばらくブラブラしてて、それでたまにアルバイトとかもしたんですけど、大学に行っている人が自分よりも高い給料をもらってるのに納得できなかった、というのが理由です。東大を選んだのは、誰でも知ってるから（笑）。高校のとき、あまり学校に行ってなかったせいもあって、最初は数学と物理に苦手意識があ

ゲームクリエイターを
まず一人前の大人にな

りましたけど、基本のロジックがわかればそこから展開して解答が得られることに気づきまして。最終的には、好きになりましたね。

――大学では何を専攻していたんですか？

亙：生物学科です。研究室にこもるより、外に出て動植物を観察する生態学のほうが自分に向いているだろうと。

――聞くところによると、亙さんは大学在学中に海外放浪も体験なさっているそうですが。

亙：放浪というより、気が向いたからどっか行っちゃえ！　って感じでした。環太平洋をグルグルと、南米以外はほとんど行きましたね。旅費は、ギャンブルとかで工面して。気候が安定している秋頃は日本にいて、寒くなると南半球。で、夏はアラスカに行くという、季節ごとに転々とする生活をしてました。

――その生活をやめて、就職しようと思ったきっかけはなんですか？

亙：こんな言い方をすると身もふたもないんですが、なんとなく（笑）。フラフラするのに、飽きていたんですよ。それで、今度は働いてみようかなぐらいの気持ちでした。でもセガどころか、ビデゲーもよく知らなかったんですよ。面接で、何をする会社かを初めて知ったぐらいですから。ただ、そこで「この業界、企画の適性ってのは崖っぷちのところでどこまで踏ん張れるかで分かるんだ」みたいなことを現副社長の鈴木さんに言われまして。それなら自分はバッチリだと思ったんです。フランスで銃撃戦に巻き込まれたときよりは、崖っぷちじゃないだろうと（笑）。

――命までは取られませんしね。

亙：サラリーマンってポジションは、卑怯な面もありますよね。やっぱり、自分でリスクを背負って勝負している人間と、そうでないサラリーマンとは違いますよ。会社でヤバくなったって死にはしませんから。まあ、僕は開き直って、怖いものなしでやらせてもらってます（笑）。

……あらかじめ断るまでもないが、こうした過程を経てゲーム業界に入る人は珍しい。しかしゲーム以外の体験を積み重ねている間に、知識の吸収力や場作りのコツなどが培われていた亙氏は、それをゲーム制作という未知のフィールドで活かすことになる。

――入社後、最初はどんな仕事に携わっていたんですか？

亙：配属は最初からここ（AM3研）だったんですけど……何もしてなかった（笑）。ただ基盤を買ってプレイするとか、ゲームの知識は吸収しましたね。最初に手がけたのは、アーケード版の『ウォーリーを探せ！』です。個人的にはジョイスティックを使ったゲームが好きですけど、作るとなるとそれを採用するのに抵抗があって。どうせやるなら、違った感触とか楽しさを追求したくて、それでトラックボールを使ってみました。

子供の頃によくやった、ごっこ遊びのときもそうでしたけど、僕はある程度人がいる状態で、それぞれの適性を理解したうえで遊びを考えるのが好きだったんです。昔、雀荘の雇われ店長をやってたときは、客層を想定してルール設定とか内装とかを決めてましたし。つまり、ニーズに応じた空間・場を考えて作るのが好きなんでしょう。『ウォーリーを探せ！』（注1）も、ゲームを通じてひとり遊びではなく、数人でワイワイ楽しめる空間を作ることで、店の前を通る人たちに向けて、ゲームセンターに対する違った印象を与えることができたら、という意図から考案した作品でした。

――では『バーチャロン』は、どういった意図から企画されたんでしょうか。

亙：動機は複数あります。ロボットはポリゴンで表現する素材として魅力的、ということがひとつ。ポリゴンのシャープなエッジがメカにマッチすることは確実ですから、だったら日本文化が育んできたアニメロボットをポリゴンに翻訳することで、ビジュアル的に魅力あるものができるんじゃないかと。もうひとつは、3Dフィールドを採用した通信対戦の可能性です。当時、海外では『DOOM』などでもうメジャーになってましたけど、日本では１画面での対戦が主流。新しい楽しさがすぐ近くまで来ているのに、安定してインカムを稼げる従来の対戦格闘しか出てこない。でも、今ならセガの培ってきたポリゴン技術と、日本が育んできたロボットアニメ文化を使って、違った切り口が見せられるのではないかと思いまして。新しい可能性が見えてきた時点で、やってみたくなったんです。ただ前例がないぶん、苦労はしました。参考になったのは、『DOOM』のスピード感と、ロボットものという意味では『バトルテック』。インターフェイスでは、『サイバースレッド』ぐらいでしたね。

とはいえ、客観的に考えてみても、ヒットするという確信はありませんでした。ちょっとヤな言い方をすると、やはり普通のユーザーは既存の作品を基準にして新しいものを求めますから、まったく見たことのないものに対して反応しないんですよ。ですからニーズがあるのか、市場が開拓できるのかが分からない新作を送り出すのは、リスクが大きい。当然、反対の声も多かったですけど、意地になってやっちゃいました。ただ、このプロジェクトでコケたら、台湾に飛ばされるなんて話

目指す前に、ってほしい。

もありまして。もしかしたら今頃、向こうでツインスティックを作っていたかもしれない（笑）。

――子供の頃、あまりテレビとは縁がなかったとのことでしたが、ロボットものを作るにあたって、やはり過去のロボットアニメを見て研究されたんですか？

亙：一応、『ガンダム』関係は押さえとくかってことで、全部見ました。最終的にはどれがどのガンダムかを見分けられるようになったけど、これは学習能力のおかげかなぁ（笑）。で、「ファンはここに愛情を感じるんだな」というツボがあるだろうから、そこを押さえて丁寧に作り込んでいくのが、制作者側の良心だと思いましたね。ただ、ロボットのデザインは自分の好みに任せて作ったら、同人誌的なものしかできない。ですから、ある程度シンプルな構造の中でプレイヤーが思い入れをつぎ込める余地……適度な隙間感を作りつつ、各機体の個性を出し、その上でバリエーションを増やしていくことを考えました。この作業を通じて、こういったタイプの作品は愛情が過剰でも、商品主義に走っても、うまくいかないということを理解したつもりです。

――ところで、家庭用のゲームを手がけてみたいという気持ちはありますか？

亙：やるならば、これまでにないものを作りたいですね。今現在、ドリームキャスト版の『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』（注2）を作ってますけど、この作品ではこれまで自分が培ってきたノウハウを活かしつつ、新しいこと……ネットワークを使った、一種のバーチャルゲームセンターの構築にチャレンジしています。

――他に、次回作ではこれをやってみたいという目標とかはありますか？

亙：業務用では、タッチパネルを使ったパーティゲーム『タッチ・デ・ウノー！』（注3）を作りましたけど、今はいろんな嗜好を持つ人々に自分がどこまで対応して作品が作れるのか、ということに興味がありますね。幅広い層にアピールできる作品を作っていきたいです。

ゲーム業界へ「はじめの一歩」を踏み出す動機を、「なんとなく」と語った亙氏だが、それを支えていたのは「命までは取られないからゲームの仕事もやっていける」という、多くの人生経験に裏打ちされた自信なのだろう。実際、「ゲーム以外の知識も身につけたほうがいい」とアドバイスするゲームクリエイターも多い。では、亙氏は未来のゲームクリエイターたちに何を望むのだろうか。

――最後に、ゲームクリエイターを目指す人に何かメッセージをお願いします。

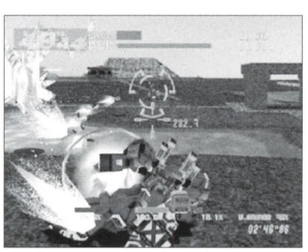
亙：最近、面接に立ち会うことも多いんですけど、視野が狭い人や精神的にモロい人が多くて。こちらとしては、したたかなところがあるとか、ここぞというときにふんばりが利くとか。人間として根っこの太い人が欲しいというのが本音です。ゲームしか知らないような人は、かえって向いてませんよ。むしろ、「なんでもできるけど、今はゲームが面白そうだから」みたいなふてぶてしさがあって、なおかつ臨機応変に立ち回れるしなやかさのある人がいいですね。もっとも、そういう人はゲーム業界以外でも活躍できるでしょうけど（笑）。それと、ゲームクリエイターを目指す前に、まず内面的に大人になってください。自分の言動に責任を持てる人間的な確かさが欲しい。こういった実力第一の現場では、上辺だけの身繕いなんて意味がありませんから。

亙　重郎（わたり じゅうろう）

64年12月11日生まれ。東京都出身。
東京大学卒業。
現在、株式会社セガ・エンタープライゼス第三ソフト研究開発部プロデューサーマネージャー。『電脳戦機バーチャロン』シリーズでは、プロデューサーを務める。

（注1）
ウォーリーを探せ！
（セガ・エンタープライゼス／アーケード）
トラックボールを動かしてカーソルを動かし、画面内のどこかにいるウォーリーを探すバラエティゲーム。

（注2）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
（セガ・エンタープライゼス／ドリームキャスト）
発売日未定。『～オラトリオ・タングラム』の再調整版としてアーケードでリリースされた、同名タイトルをドリームキャストで再現。ネットワークを利用したオリジナル要素の追加も決定している。



©SEGA/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI

（注3）
タッチ・デ・ウノー！
（セガ・エンタープライゼス／アーケード）
99年度作品。出題されるテストによってプレイヤーの右脳の働き具合いをチェックする、新機軸のバラエティゲーム。モニターにタッチセンサーが搭載されており、画面に直接触れて操作するのが特徴。ゲーム終了後に、テスト結果と全国でのランキングを記載したレポートが出力されるという、ユニークな機能も用意されている。

Director発、ナイス2タイトル！活用ポイントをレポート

Directorはアマチュア専用ツールではない。市販されているさまざまなマルチメディアタイトルの制作を、裏側でささえる万能ツールだ。で、今回は、プロのクリエイターが伝授するプロ風Director活用術をワンポイントアドバイス。

VJのプロが自分のために制作したVJソフトを語る

ズバリ、プロが使ってこそ活きるツール

Directorって初心者にも使えるような設計になってるけど、僕の中ではプロが使ってこそのツール。商品たりえるソフトを開発してこそ、真価を発揮すると思うんです。例えばコレ、『リキッドエフェクト』っていうVJソフト。元々、僕らがクラブでVJをしてるときに必要に迫られて作っちゃったんですよ。VJって機材だけをとってみても、コンピュータやビデオエフェクタとかいろいろ必要でしょ。だったら、最小限の機材で自分のやりたいことができるものを作ろう！　って。

でも、開発は始めからDirectorを使おうと決めていた訳じゃなかった。先に現場で必要だというニーズがあって、それを逆算していったら、最終的にDirectorに辿り着いたって感じです。まあ、ずいぶん昔に少しいじっていたこともあったし、新しいバージョンになってからはさらに機能が充実してるって聞いていましたから。

設計をデザインできるのがDirectorのよさ

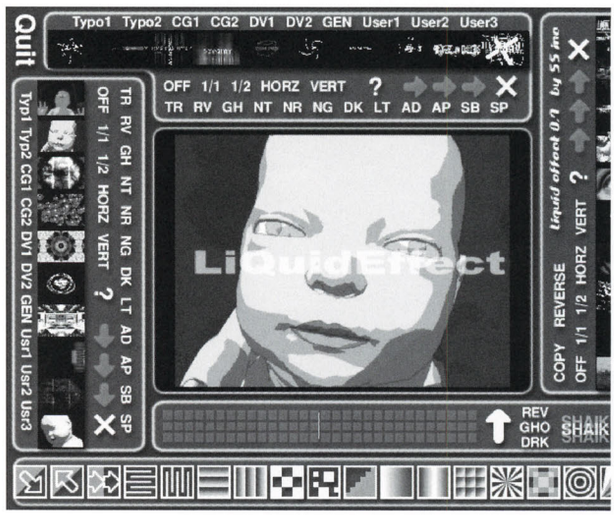
『リキッドエフェクト』は相棒のノブ君と2人で制作したんだけど、実際2ヶ月ぐらいで完成しました。C言語とかでプログラムを書いていたらきっと、1年はかかっちゃったでしょうね。そこはDirectorの凄いところ。特殊なプラグインも充実しているし、独自にX-objectを開発している個人やサードパーティもいますから、ほとんどの事はできてしまうんじゃないですかね。『リキッドエフェクト』でも映像のエフェクト部分はそれらのライブラリーを使用しています。こんなものCで書いていたら、そこだけで数カ月かかってしまう…。

今、大手デベロッパーがこのソフトを売りたいって言ってきてるので、一般の市場でも売りに出されることになるけど、そんなソフトがDirectorで作れるんですよ。その気になれば、ゲームとかもできると思いますよ。これってつまり、設計をデザインできるってこと。プログラマーとデザイナーの中間に立てる、まさにディレクター（笑）ですよね。

個人でできるストリーミングで遊びたい

僕は元々、ツールそのものに興味はないんですよ。でも、今の若い人たちってなんだかツールに興味はあるけど、蓋をあけたら作りたいものはなかったっていう人が結構いる。そういうのってつまらないよね。で、美少女ってテンプレートが出てきたらみんな美少女作って、VJっていうフォーマットが出てきたらみんなVJみたいな流れになってる。だから、実はそういうのにちょっと飽きてきて、最近はVJもあんまりやらなくなってる。まあ、映像は動かしてナンボってところがあるからそれ自体を否定するつもりはないんだけど。

個人的にはお笑いというか、個から出てくるバカかっこいいものに惹かれるとこはありますね。今ちょっと考えてるのはストリーミング。誰でも放送局みたいなことができるソフトの制作をしようと思っています。今までは、メディアって個の上にあって偉そうだったんだけど、今はだんだん下がってきて、個と同じぐらいのレベルになってると思うんですよ。じゃあ、個だけでもものによってはメディアでしょ？　っていうのをやりたいんです。



VJユニットnob*debの専用Playerとして登場。リアルタイムに動画や静止画を操り、手に入れたその日からVJ気分を楽しめる。

■Digital Mondo Shop MandaRay*

マンガで有名なあの「まんだらけ」が始めたVJ専門ショップ。3DCGやノンリニア編集まで幅広く展開している。日本未発売のソフトやプラグインにも強く要望があれば、並行輸入も引き受けてくれる。TEL：03-3387-0099

http://www.mandarake.co.jp/d9/vj/index.html

●プロフィール

猪蔵

大学在学中より編集者及びデザインを生業とし、無謀にも借金して3DCG映像製作者へと転身。その後株式会社まんだらけの映像セクションDigital Mondo Shop MandaRay*のマスターとなる。ライフワークのVJも精力的に活動をこなしているはずなのだが、最近めっきり夜が弱くなり12時前には、「もう帰りたい」と弱音を吐く。

DirectorでPS級の表現を実現した『クッキーズ・バッスル〜謎のBOMBO WORLD〜』

Directorはリソース管理がしやすい

私たちは、もともと『桃源紀行』という姓名判断ソフトをC++で開発していたり、プログラムに関するノウハウはありました。ただ、C言語だろうとDirectorであろうと、大切なのは作品を制作する時に最も適した開発環境は何か？　という視点に立つことだと思っています。『クッキーズ・バッスル〜謎のBOMBO WORLD〜』の場合も、Directorがやりたいことを最も実現できるツールだと考えました。でも実は、それまでDirectorを使ったことはなかったんです。

制作当初、バージョン6からスタートしましたが正直不満もありました。それでも、Directorでの開発を決めたのは、リソースの管理がしやすくデータの連携もスムーズに行えるからです。ツールとして敷居が低いので、例えばCGの人間に対してここにキャストを並べておいて、といった具合に管理が容易にできるんですね。バージョン7になって、Direct Soundの標準サポートや、オブジェクト指向の高度なプログラミングも可能なスクリプティング環境も備わりました。開発ソフトとしての潜在能力は高いですね。

▲複雑な地形を自由自在に歩行できる

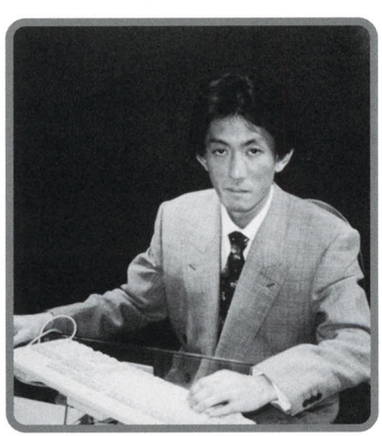
自分をかわいいクマの子だと思っている主人公クッキー▶

作りたいものを制作するために新システムを開発

まず、Director内部で独自にいくつかのシステムを設計し、そのツールを利用した開発を行っています。例えば、キャラクターの持つパラメータをより現実に近い形でシミュレートするDNAシステム。2000パターン以上の会話を物体、状況に応じて変化させるpo-Sysシステム。音声と動きを同期させ制御するS-Taishiシステム。どれも、『クッキーズ・バッスル』を制作するために弊社が独自開発したものです。これらをカプセル化し、社内用の説明書を用意して、開発者が安全に使用できるようなオープンな環境にしてあります。

リアルな心の動きを描く本格アドベンチャー

『クッキーズ・バッスル』は今のゲームに対するアンチテーゼでもあるんです。スピードや暴力を描いて即物的に欲求を満たすのではなく、小説や映画を見るようにじっくり楽しんでほしい。ただ、日本ではこういったCD-ROMコンテンツのマーケットが小さいですから、欧米市場をメインターゲットにしています。コンテンツ設計もそれを意識して行ってありますから。また、できれば普段ゲームをプレーしない方、例えばiMacを購入したけど何か遊べるソフトはないかなと思っている女性ユーザーや、ファミリー層にも遊んでもらいたいですね。私たちはゲームでリアルな心の動きを描写したいんです。『クッキーズ・バッスル』は、「リアルな心の動きを描きたい」という思いの答えでもあります。



ゲーム解説

『クッキーズ・バッスル〜謎のBOMBO WORLD〜』は、主人公のクッキーを操り南太平洋に浮かぶ謎の小国"ボンボワールド"を冒険するアドベンチャーゲーム。総勢200以上のキャラクター、300を超すマップ、2000パターンの会話を用意。奇想天外で壮大なストーリーが展開する。途中にある5種類の楽しく苛酷なスポーツミニゲーム。リアルタイムに音声が再生されるユーモア溢れる会話。作り込まれた壮麗なグラフィック。行きたい所にカーソルを合わせるだけの簡単なインターフェイス。これまでになかったクォリティと心意気を感じさせるコンテンツだ。

●プロフィール

針谷圭亮

株式会社ロディック代表取締役。プログラミングからシナリオライティングまでこなす、マルチメディアプロデューサー。代表作に『金高慎一郎・姓名学事典 Classic』、『桃源紀行』がある。既存にないものを制作することに意欲を燃やす。今作、『クッキーズ・バッスル〜謎のBOMBO WORLD〜』でも新たな内部ツールを独自に制作している。

http://www.rodik.com/

ゲーム開発現場でのSoftimage|3Dの使われ方 ～SOFTIMAGE|3D for Games～

文・データ作成：杉山 明

ここ数年、Softimage|3D（以下SI3D）はゲーム開発現場における標準3DCGツールと言えるまで普及してきた。実際、『バーチャファイター』『バイオハザード』といった多くの3Dポリゴンゲームの開発に使用されている。その理由として、生産性の高いアニメーション機能を用意していることや、ゲーム開発現場の要望を考慮しながら追加される機能が豊富であることが挙げられるだろう。今回は、ゲーム開発においてSI3Dの機能がどのように使われているかを紹介していこう。

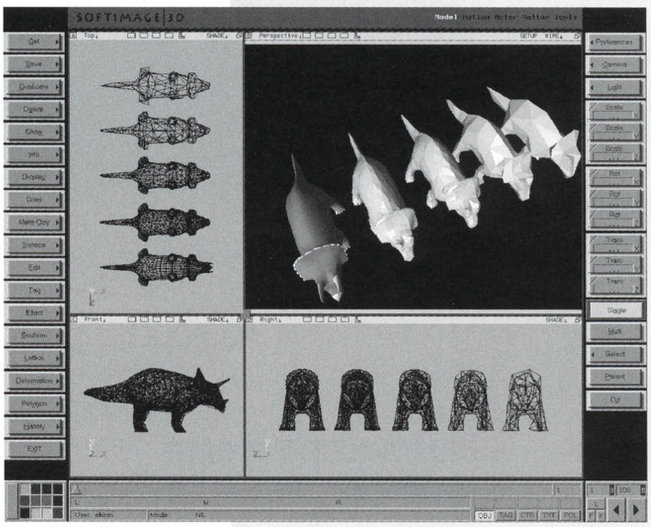
Softimage|3Dの特徴

ゲーム開発現場でのSI3Dの使われ方は大きく分けて2通りに分類することができる。一つは、ゲーム内のリアルタイム表示部分で、もう一つはオープニング、エンディングまたはゲーム中に流れるムービー部分である。今回は、リアルタイム表示部分でSI3Dがどのように使用されているのか、SI3Dを使用した場合の作業工程をモデリング(形状作成)→テクスチャーのマッピング(質感設定)→アニメーション→ゲーム機用のデータコンバートという手順で解説していく。

モデリング(形状作成)

ゲーム画面上でリアルタイムかつ滑らかなアニメーションを実現するためには、ポリゴン数が多くならないように注意してモデルを作らなくてはならない。形状を保ったままポリゴン数を減らす場合は、ポリゴンリダクション・ツールを使用する。SI3Dでサポートしているポリゴンリダクション・ツールは、パーセントやポリゴン数での指定ができ、テクスチャー情報を維持したままでポリゴン数を削減する。

その他、ゲーム機によっては問題が生じる“ねじれたポリゴン”や“五角形以上のポリゴン”を検出するプラグインなどを使い、確認しながらモデリングを行う。

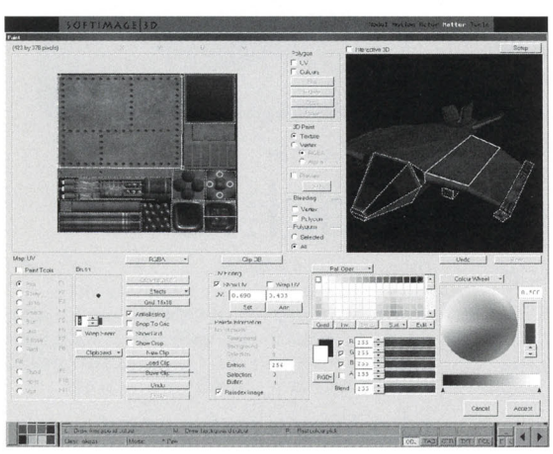


左端のモデルがオリジナル。右側に行くに従って少しずつポリゴン数が減っている。

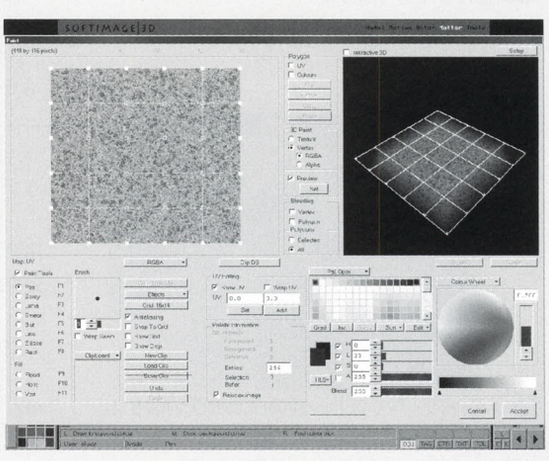
テクスチャーのマッピング(質感設定)

形状ができあがったら、各ポリゴン面に対してテクスチャーをマッピングする。SI3Dのペイントツールは、テクスチャーを効率良くマッピングすることができるように設計されている。オリジナル・テクスチャーの一部をあるポリゴンにマッピングしたり、テクスチャーのコピー&ペースト、回転や縦横のフリップなどが素早く行える。モデルの頂点を付けることができるので、ゲーム機上で光源計算をせずにモデルに陰影を付けることができる。

ゲーム機では同時に表示できる色数にも制約があるため、テクスチャーに使用する色数も予め減らしておかなくてはならない。SI3Dには、約20種類の画像フォーマットに対応したカラーリダクションツールがあり、減色しても見劣りしない優れたアルゴリズムを採用している。減色した画像と連動したカラーパレットが生成されるので修正も容易に行える。



1枚のテクスチャーの一部分を任意のポリゴンに簡単に割り付けることができる。



部屋の隅を暗くする場合には、隅になる部分に暗い色を頂点カラーとして設定する。

アニメーション

キャラクター・アニメーションが作りやすいという理由で、SI3Dを導入している会社は多い。具体的に関連する機能としては、複雑な親子関係が理解しやすいスケマティック・ビュー、アニメーション編集をするためのファンクションカーブ・ウインドウ、骨構造を簡単に操るインバースキネマティクス・チェインなどが挙げられる。

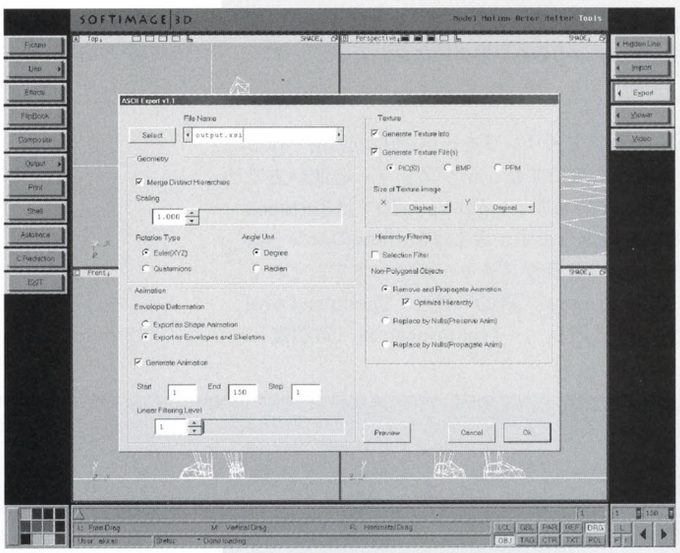
TV-CFや映画の世界に限らず、ゲーム製作でも一般的になったモーションキャプチャーとの親和性も高い。日本国内にあるモーションキャプチャースタジオではSI3Dを導入しており、取り込んだ後のデータをSI3Dのデータとして受け取ることができるので非常に便利である。

左上がスケマティック・ビュー、下側がファンクションカーブ・ウインドウ

データコンバート

最終段階ではSI3D上のデータをゲームプログラム用に出力しなければならない。ソフトイマージ社が開発したコンバータには、プレイステーション、Nintendo64、マイクロソフトが提唱するDirect3Dがある。セガ・エンタープライゼス（以下セガ）は、独自にSI3Dの開発キット（SDK）を使ってドリームキャスト対応のコンバータをサードパーティに提供している。

しかし、ゲーム開発では汎用性のある中間フォーマットをそのまま使わずに、ゲームタイトルに合わせたフォーマットを使うケースもある。そのようなユーザーは、SoftimageISDKと呼ばれる開発キットを用いて独自のコンバータをプログラムすることができる。このSDKに含まれているゲーム開発向けのGDKにはデータコンバートがしやすい関数が用意されている。



ASCIIExportを使うと、xsiというDirectX準拠の形式でアスキーデータを出力することができる。

まとめ

そもそもSoftimageI3Dというソフトはゲーム制作のためにというよりも、CGアーティスト（もしくはデザイナー）にとって操作のしやすい3DCGツールとして開発されたものであった。日本でSI3Dがゲーム制作に初めて使われたのは、セガで開発した『バーチャレーシング』という3Dポリゴンのレーシング・ゲームだと記憶している。以後、各社から3Dポリゴンを使ったゲームタイトルが登場し、SI3Dなどの3DCGソフトがゲーム開発に必須のツールとして位置付けられてきた。

最近では、ゲーム機の性能が向上することにより、当初3DCGソフトで作成したムービーデータでしか表現できなかった映像も、ゲーム機に実装されている機能をリアルタイム表示できるようになってきた。例えば、ドリームキャスト対応ソフトとして現在制作が進められている『シェンムー（セガ）』のリアルタイム部分は、まさにSI3Dで描かれている。

今後、よりクオリティの高いゲームを制作するにあたって、3DCGソフトの役割はますます重要視されるだろう。

家庭用ゲーム機でもアーケードゲーム並みの映像を表現することが可能になってきた。

©SEGA ENTERPRISES.LTD.,1999

プロフィール
杉山 明
株式会社リンクス　制作部テクニカルチーム
前身のトーヨーリンクスから数えると18年という老舗のCGプロダクション。制作業務はTV-CFからゲーム映像まで、幅広いジャンルに渡る。現在進行中のプロジェクトには、カプコンが制作している「鬼武者（仮）」がある。

LightWave3D

サーフェイスパネルをいかに使いこなすかがポイント

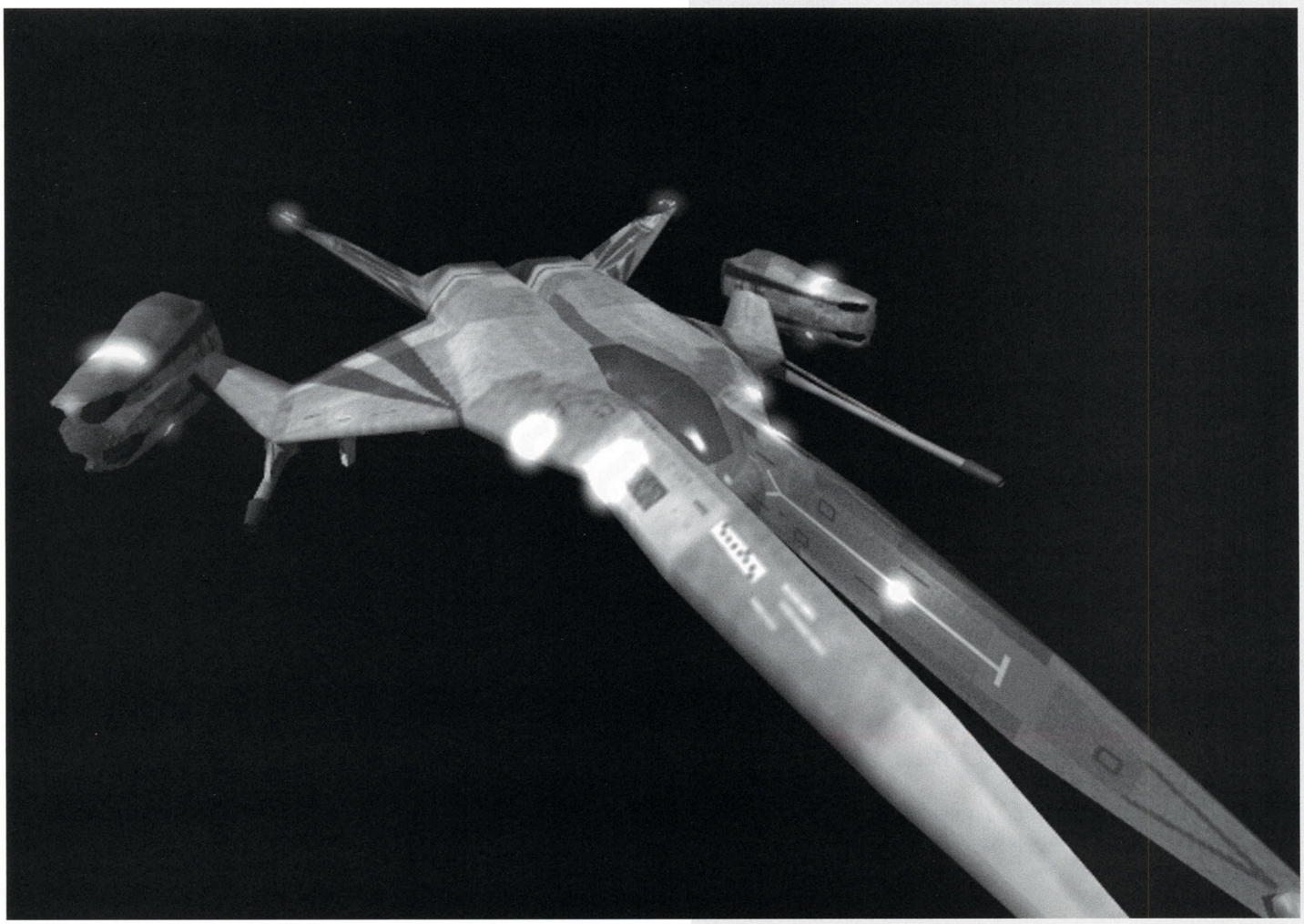
文・データ作成：秋田益弘

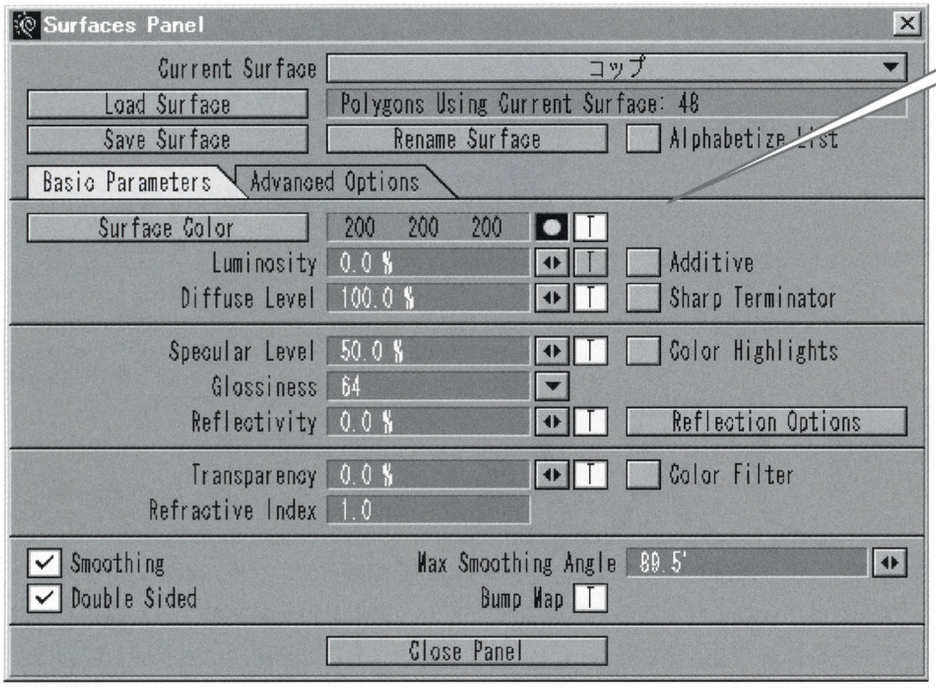
今回はSOHOでPCゲームのCGを手がける秋田益弘さんがSurfaceのTipsを解説。LightWave3Dは初心者からプロまでが使える優れたソフトで、たいていのCG作品はこれ1本で製作が可能。標準の機能も十分に豊富で、使いやすさは上位ソフトに引けをとらない。

3Dソフトといえば、たいていはポリゴンモデリングやアニメーションが注目されがちですが、最終的なグラフィックやシーンを完成させるには物の質感が重要になってきます。特に実際にあるものをシミュレートする場合、例えば金属やガラスなど「どう見えるのか」と同じように「どういう物質なのか」を意識しながら作ってみるのもいいのではないでしょうか？

LightWave3Dは、その強力なモデリング機能やアニメーション機能、豊富なプラグインなどがプロの間でも評価されています。またハイエンドワークステーションからWindowsパソコンまでさまざまなプラットフォームに対応し、入門レベルから本格的な運用までシームレスな対応が可能となっています。

下のサンプルはLightWave3Dでモデリングを行いPhotoshopで作ったテクスチャーを貼った単純なものですが、テクスチャーの使い方で表面の微妙なニュアンスを作っています。LightWave3DではSurfaces Panelでテクスチャーの効果を設定します。右上はSurfaceのコントロールパネルで、6つのサーフェイスにテクスチャーが使えます。それぞれLuminosity（蛍光性）、Diffuse Level（表面の艶）、 Specular Level（光の反射）、Reflectivity（映り込み）、 Transparency（透明度）、Bump（でこぼこ）です。





「T」のあるものはコントロールテクスチャが使えるようになっています。

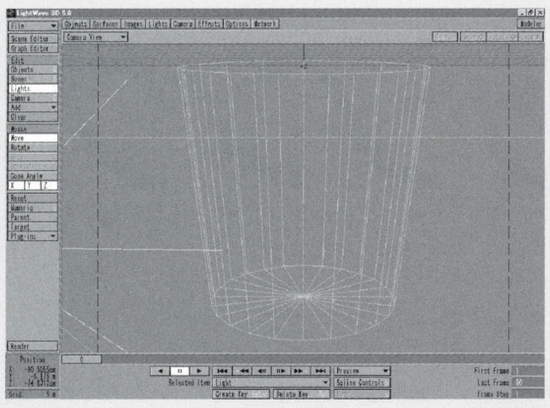
通常は１つの表面に対して全体のサーフェイスを同じ様に設定するしかないのですが、サーフェイスにテクスチャーを使うことで非常に細かい表面のニュアンスを作ることが出来るのです。

ではごく簡単なサンプルを使ってサーフェイスを順番に説明してみましょう。サーフェイスの効果のみを見ていただくためにサンプルは情けないほど簡単です。しかし！　すべてはこれの組み合わせと応用ですからナメてかかっちゃいけません。

イメージとしては透明のスチロール（パーティ用の）のコップに文字の印刷されたシールを張り付けた状態です。スチロールのコップは透明度が高く、表面の反射率も高いもの。厚さは今回は無視します。シールはコップよりは表面に艶がなく、印刷された文字はつや消しという設定です。

用意したテクスチャーはこんなもので、グレースケールで作ります。コップの部分、シールの部分、文字の部分で効果を変えるために明るさを変えてあります。このテクスチャー上のパターン変えることでサーフェイスごとの細かいコントロールが出来ます。部分的に透明にしたり艶を出したり。輝かせることもできます。わざわざ質感を変えたオブジェクトをはめ込まなくても済みますし、質感や透明感にグラデーションを使うことが出来ます。

いくつもの材料を組み合わせて作ったようなオブジェクトを作る場合、ビットマップマッピングやバンプマッピングだけではプラモデルにシールを貼ったようにしか見えません。部品ごとの表面の様子を微妙にコントロールすることで、さらにリアルな表現が可能になります。LightWave3Dではサーフェイスコントロールにテクスチャーが使えるため、標準でそれが可能になっています。

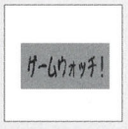


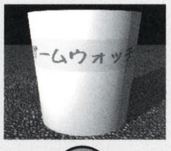
用意したテクスチャ

A

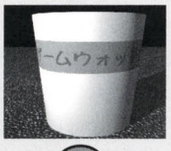
B

C

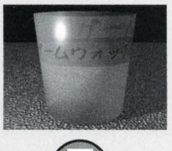




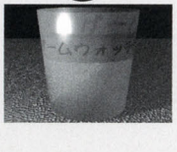
（図1）オブジェクトにAのテクスチャーを貼っただけの状態です。カップの地の色はテクスチャーと同じ白になります。



（図2）Diffuse LevelにBのテクスチャーを使用し表面の乱反射をかえてみました。シールの部分と文字の部分の明るさに変化がみられます。

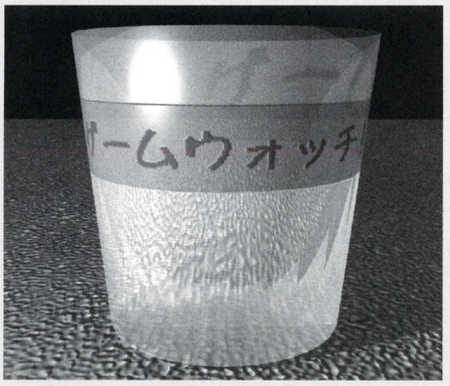


（図3）TransparencyにCのテクスチャーを読み込んでコップの部分を透明にします。シールは半透明、文字は不透明になっています。



（図4）さらにReflectivityをCのテクスチャーでコントロールすると反射率が決まりますのでこんな感じに。

（図5）Specular LevelはCのテクスチャーで。コップの部分にだけ強い映り込みが。



（図6）最後にBumpをテクスチャーCでつけると型押し印刷のようになりました。

プロフィール　**秋田益弘**

1978年生まれ。CGプロダクションを経てフリーに。ゲームCG制作、専門学校の講師等を勤める。個人的にはCG映画を作ってみたいという。

http://www1.interq.or.jp/akita/

ゲーム雑誌とジャーナリズムのフレンチドレッシング

◆プロフィール
アルノ
南仏生まれの在日ジャーナリスト。23歳。フランスのゲーム誌『Playmag』、『月刊ファミ通ウェーブ』、日仏雑誌『レ・ヴォア』、フランスの人気テレビ番組『Union Libre』で活躍中。やりたいことが多すぎて忙しすぎてほとんど寝れない。日本のゲームやことばに興味を持つきっかけとなったゲーム機のPCエンジンと『魔界村』シリーズを作り上げた藤原得郎氏に永遠に感謝する男。

いまや社会的にも大きな存在となった「テレビゲーム」。その傍らに、ゲーム雑誌というメディアがある。ゲームをこよなく愛するひとりのフランス人・アルノが、日本のゲーム雑誌とシンクロしたとき、その裏側で彼が感じた迷い、戸惑い、憤り、そして希望。いまゲーム雑誌はどこにいるのか？　どこに向かっているのか？　ジャーナリストを志した彼の、ゲーム雑誌への、そしてゲーム業界への愛のメッセージ。

文：アルノ

ゲームライターは僕の夢だった。そして、僕は夢をかなえて4年目を迎える。しかし僕は、ゲームライターとして気になることがある。ゲーム誌と言えば、雑誌。そして、雑誌と言えば報道。報道といえばプレス、記者、ジャーナリスト。日本や欧米のプレスセンターに確認すれば、ゲーム誌はすべての情報誌やプレスのシンボルである新聞などと並んで、登録されている。つまり、公器として認められている。

でもゲームジャーナリストという職業は存在しているのか？　ゲーム雑誌にもジャーナリズムはあると言えるのか？　いったいゲーム誌はどういう報道機関なのか？　そしてゲーム誌にジャーナリズムは必要なのか？　僕に明確な答えを言うつもりも権利もない。しかし、その問題は僕にとって非常に重要なのだ。そして僕の感じていることや僕のゲームジャーナリズム解釈などを伝えたい。ゲームを愛する人達に考えてもらいたい。

夏　僕がゲームライターの仕事を始めたのは96年の6月だった。つまり今年で4年目となる。振り返ってみると、過ぎ去った3年間は三つの季節のようだったと思う。

その１年目は夏だった。暑い夏。楽しい夏。テレビゲームには小学校の頃から憧れていた。子供の頃はアタリ社のVCS2600というゲーム機、そしてアーケードの『スペースインベーダー』や『ギャラガ』などで遊んでいた。ゲームというものの面白さとかっこよさは、子供の僕にとって大変なショックだった。まだ技術的な話などは知らなくて、テレビゲームは独特な世界やシチュエーションを表現するために具象画を使わないんだ、とか思っていた。本当にすごい、ゲームって。しかし、ゲームクリエイターになろうとは、一度も思ったことがない。ゲームを作るには数学に強くなければダメだと聞いていたからだ。僕は数学が大嫌いだった！

そして、僕の夢はジャーナリストになることだった。中学校のとき、フランスのヤングジャーナリストコンクールに出たり、学校のアマチュア誌で大活躍したり、僕はジャーナリズムがいいなとつくづく感じていた。で、数年後の88年にフランスの『TILT』というゲーム誌を初めて読んだ時、これだ、僕の仕事！　と皆に叫びたくなった。だが、すぐに、僕の両親を始め、ゲーム誌は大人に絶対認められないものだとわかった。下らないよ！　とか言われて、がっかりした。

まあ、僕自身も文学や奇麗な文章などが好きだったから、ゲーム誌の文章のレベルの低さや批評精神の欠落などに気が付いていた。だから、ゲーム誌とジャーナリズムは完全に離れているものだという結論を出してしまった。

しかし、僕の人生を変えるようなしろものを89年の12月に発見した。それは、フランスのゲーム誌がオススメしていた日本直輸入版の最強のゲーム機、まだ正式に発売されていなかったセガ・メガドライブだった。特に、『大魔界村』という名ソフト。なんだ！　日本人はこんなに楽しいゲームを作る人種なんだ！

僕は、日本人のことをもっと知りたいと思った。数ヵ月後、今度は日本直輸入のPCエンジンと音声をリアルに再生するCDロムロムという機械をゲットし、日本語ということばに一目惚れした。そして、ジャーナリズムの夢を諦めずに、これからは日本語も本格的に勉強すると決めたのだ。96年6月、ちょうどパリの大学で日本語を学んでいた時期に、フランスのゲーム誌が日本特派員を募集していることを知った。僕は迷うことなく応募し、そして採用された。ゲーム、日本、ジャーナリズム、僕はいきなりすべての夢を叶えたのだ。

日本に住みはじめ、ゲームショーやゲームイベントを取材し、ほとんどのメーカーの人達とコミュニケートし、しかも見たことや感じたこ

覚えてる？一般誌が報道した90年代ゲーム事件簿

「ゲーム」という言葉が出てきて、思わずハッとしたあんな事件、こんな事件。一般メディアが取り上げた、ゲームにまつわる事件や現象をピックアップ。テレビゲーム成長の裏の歴史がここに！

90年

3月2日　アサヒグラフ
全国各地でドラクエ争奪戦～恐喝、強奪、ひったくりも
池袋のビックカメラに1万人が行列、恐喝事件は全国で50件以上発生。

7月26日　ニューズウィーク日本版
ニンテンドー症候群から子どもたちを救おう
アンチ・ニンテンドー派を名乗るロス在住の米作家が意見文。暴力と殺人のゲームが大人気なのを危惧、ニンテンドーII TVゲーム＝諸悪の根元説を展開。良くも悪くもニンテンドーの名を世界に知らしめることに。

12月12日　週刊新潮
「わいせつ」で摘発されたパソコンソフトの中身
「天使たちの午後」が摘発第一号に。ロリコン風女子高生がパンツ脱ぐわ、レズるわ、「具」は見せるわ。

91年

1月21日　週刊新潮
破竹の勢い「任天堂」を襲った「黒い陰」
～「任天堂が息子を殺した」
『スーパーマリオ1』で遊んだ直後に激しいてんかんに襲われ死亡したイギリス人の子どもの両親が大衆紙ザ・サンの1面トップで告発。

93年

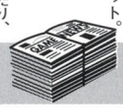
12月12日　週刊読売
アメリカで摘発された日本製ビデオゲームの性と暴力の過激シーン
カリフォルニア州検察庁が「暴力とセックスが過剰」だと、ニンテンドウ、セガ、カプコンなどに自主規制を求める警告書を発送。メーカーからは日本のマンガ、テレビのほうがよっぽど過激、との反発も上がった。

94年

6月23日　週刊新潮
朝日にケチをつけられたパソコンゲーム
『提督の決断』の超人気
「光栄」の戦争シミュレーションが朝日新聞のヤリ玉に。「強制労働」や「慰労女性」が登場する場面が「侵略者の視点で太平洋戦争をゲーム化している」と大朝日は一立腹。でもゲームソフトは10万本のヒット。アメリカでも5万本売れた。

95年

9月20日　ＳＰＡ！
オウム真理教シミュレーション入手
プレイヤーが麻原本人となり、洗脳テープをバラまいたり、死体も焼けるマイクロ波焼却炉を作らせたりしながら教団の資本力、信者を増大させていくというおぞましいパソコンゲームが登場。これ以降、薬害エイズ、トンネル崩落など深刻な社会事件をパロったパソコンゲームが目立つように。



97年

2月24日　週刊大衆
コギャルがハマりまくる「たまごっち売春」！
超プレミアものの白いたまごっち（当時4万円）欲しさに「売り」に走る女子高生が続出。彼女たちの貞操は『たまごっち』より軽かった。

6月17日　女性自身
全国でお騒がせの『たまごっち』は海外でも「校内持込み禁止」続出
NYで、香港で「勉強のさまたげになる」と持ち込み禁止が続々決定。イタリアでは販売差し止め運動も。

98年

1月8日　週刊新潮
ポケモン見て子ども800人が病院へ
97年12月16日放映のアニメ『ポケットモンスター』（テレビ東京）を見ていた子どもたちが劇中のフラッシュシーンの直後、吐き気などの症状を訴えて病院に殺到。光過敏性てんかん説が再浮上し、テレビ局は約4カ月放送を見合わせた。

2月19日　週刊新潮
キレる中学生を熱狂させるテレビゲーム
『バイオハザード』の凄さ
栃木県黒磯市の中学生による女性教師刺殺事件に絡めて。ゾンビを撃ちまくりながら生き残りを図る主人公の姿が「女性教師をメッタ刺しにした少年と重なる」とか。少年が実際に熱中していたのは格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』だが。

9月号　噂の真相
同人誌界に混乱を起こすパロディアニメ訴訟～ときメモ海賊版ＡＶ問題
コナミが『ときめきメモリアル』の藤崎詩織をパクってAVパロディビデオを作った同人誌系アニメビデオ会社を提訴。二千万円の賠償と全国紙での謝罪を要求。

2月11日　週刊宝石
愛読書はゲーム攻略本！　16歳「篭城」包丁少年の素顔
小3児童の首に包丁を突きつけてお台場にたてこもった16歳の少年について「授業中でも攻略本を熱心に読みふける暗いヤツだった」と元同級生が証言。

99年

5月27日　週刊実話ほか多数
米高校生銃乱射事件でクリントン大統領が警告「ソニーなどの過激ゲーム発売を自粛せよ」
史上最悪の校内乱射事件のとばっちりがゲームに飛び火。銃社会の規制がままならないクリントン政権が殺人や暴力を美化する、との理由でソニー、セガなど日本のメーカーに規制を求める動き。殺人ゲーム「ポスタル」と事件が酷似しているとの指摘も。

8月13日　週刊ポスト
これがハイジャック犯がハマっていた「バーチャル」シミュレーションゲーム
全日空機ハイジャック犯の唯一にして最大の趣味はマイクロソフト社の『フライト　シミュレーター98』でパイロット気分に浸ること。本物のパイロットになりたかった元エリートは機長を刺し殺してまでも「本物の操縦」にこだわった。

8月27日　朝日新聞朝刊ほか
『遊戯王』カード販売　急きょ中止～怒鳴る詰め寄るドーム大混乱
コナミが主催した『遊戯王』公開イベントに予想を上回る数が詰めかけ、最終的な入出は4万人を記録。限定発売のカード売場が大混乱し、販売中止を決定したところ、父母、子どもらから抗議が殺到。一時は機動隊も出動する騒ぎに。

とをメジャーなゲーム誌で表現することができた。この一年間は、フランスの雑誌特派員の観点から、ゲームジャーナリズムを勉強したと思う。情報を集めたり、日本のゲーム業界について論じたり、編集長と雑誌の内容を決めたりして、ゲームジャーナリズムをやり始めたのだ。

秋　ゲームライターとなって、2年目は秋のように感じた。綺麗な秋。しかし段々涼しくなる秋。少しずつ曇った秋。

ほとんどのゲームメーカーと仲良くなり、たくさんの情報を手に入れた。ゲームジャーナリストっていいな、とか思っていた。しかし、同時に、予見していなかったおかしなことが多くなって来た。どうしても書いてはいけない真実があるとか、広告をたくさんくれる大手メーカーだからあまり悪い点数を付けることはやめようとか、不満を感じさせられ始めたのだ。

日本の某ゲーム雑誌のために、客観的に書いたゲームショーのレポートは、一度完全に書き直させられた。

「あのハードメーカーについて、タイトルの不足とか、品質の全体的な弱さとか、そんなこと書けないよ！　ゲームファンに期待されているメーカーだから、読者が迷ってしまう。そして正直に言うと、うちの会社であのメーカーのオフィシャルマガジンをやりたいんだ。だから、書き直し！」

昔一緒に仕事をしていた人に、そう言われた。そのとき、僕の仕事はなんなのかわからなくなっていた。

冬　3年目は冬のようだったと思う。死ぬ程寒い冬。不満ばっかりの冬。

日本のゲーム雑誌でいろいろなライティングや編集の経験ができて、すべてがはっきりわかってきた。僕の仕事はジャーナリストではなく、ゲームメーカーのコミュニケーションのツールなのだ。ジャーナリズムは幻想だ！　そして僕たちライターはメーカーの宣伝道具なのだ！

様々なことがあった。例えば、僕が有名なドライブゲームの続編の画面写真を手に入れたとき。当時、海外誌が日本誌よりも早く写真を手に入れていたため、海外の編集部のライターに写真を送ってもらったのだ。仲良くしている日本の雑誌にあげてと言われたので、早速、ある有名なゲーム週刊誌の友達に会いに行って、「見て！　この写真はまだ日本では公開されてないものだから、早く使って！　これはスクープだ！」とか喜びながら写真を渡した。

数日後、「あれ？　例の写真は使わないの？」と聞いたら、「やっぱりメーカーに聞かないと、そんなことできないすね。というか、メーカーが素材を送ってくれたら、それを紹介する」と言われたのだ。

なんてことだ。ゲーム雑誌の表紙にでかでかとうたわれている、スクープって一体なんだ!?と思った。

多分僕の友達は悪くない。彼は現在の状況を分かっているだけで、犠牲者なのだ。ゲーム誌のスクープというのは、嘘。スクープはメーカーが決めるものだ。タイミングから、写真まで。

例えば、メーカーは今回何とか通にスクープをあげよう、そして次は何とか王に、という風に決めているのだろう。本当のスクープは？　なし。メーカーのスケジュールが情報誌のほとんどの内容を決める。違うパターンは？　なし。メーカーがオープンにするまで写真を公開することは？　不可能。この夏も、ベストセラーRPGに関する情報を、海外向け記者会見で手に入れた。早速、日本人編集者の友達に、そんなことはまだ日本で公開できないとわかっていながら話してみた。彼のリアクションを見てみようって。彼の返事は「っていうか、そのタイトルに関しては日本ではまだ正式にアナウンスされていない、ハードがPSかPS 2かも発表されてないし、いくらそれはジャーナリズムだと言

主なゲーム雑誌の創刊年表

1982. 6	テクノポリス	徳間書店
1982. 7	マイコンBasicマガジン	電波新聞社
1983.11	MSX マガジン	アスキー
	コンプティーク	角川書店
1984.12	ゲームボーイ	マガジンボックス
	BEEP	日本ソフトバンク出版部
1985. 8	ファミリーコンピュータマガジン	徳間書店
1986. 2	ハイスコア	英知出版
1986. 3	ファミコン必勝本	JICC出版局
1986. 4	マルカツファミコン	角川書店
	ゲーメスト	新声社
	GAME GRAPHIX	大日本絵画
1986. 6	ファミコン通信	アスキー
	ファミコンチャンピオン	秋田書店
1987. 6	ファミコン改造マニュアル	三才ブックス
1988.12	PC ENGINE FAN	徳間書店
1989. 1	マルカツPCエンジン	角川書店
	月刊 PCエンジン	小学館
1989. 5	ゲームラボ	三才ブックス
	BEEP! MEGADRIVE	ソフトバンク
1989. 1	メガドライブFAN	徳間書店インターメディア
1990.11	THEスーパーファミコン	ソフトバンク
1992.12	電撃スーパーファミコン	メディアワークス
1993. 1	電撃王	メディアワークス
1993. 5	Vジャンプ	集英社
1993. 8	月刊ファミコン通信	アスキー
1993. 1	覇王	講談社
1993.12	電撃PCエンジン	メディアワークス
	月刊 GAME ON!	小学館
1994. 4	3DO MAGAZINE	徳間書店インターメディア
1994. 9	ゲーム批評	マイクロデザイン出版局
	ゲームウォーカー	角川書店
1994.11	ハイパープレイステーション	ソニー・マガジンズ
	THE PLAY STATION	ソフトバンク
	WIRED	同朋舎
	プレイステーションマガジン	徳間書店インターメディア
1994.12	SATURN FAN	徳間書店インターメディア
1995. 1	SEGA SATURN MAGAZINE	ソフトバンク
1995. 3	寿現夢(じゅげむ)	リクルート
1995. 5	月刊サテラビュー通信	アスキー
	NEO・GEO FREAK	芸文社
1995. 6	電撃PlayStation	メディアワークス
1995. 7	ゲーメストEX	新声社
1995.11	64 Super	宝島社
1996. 4	ファミ通PS	アスキー
	電撃NINTENDO64	メディアワークス
1996. 6	電撃セガサターン	メディアワークス
	GREAT SATURN Z	毎日コミュニケーションズ
1996. 8	THE 64 DREAM	毎日コミュニケーションズ
1996. 1	ファミマガ Weekly	徳間書店インターメディア
1997. 1	電撃PlayStation D	メディアワークス
1997. 3	週刊テレビゲーマー	アクセラ
1997. 4	月刊ハイパープレイステーションRe-mix	ソニー・マガジンズ
1997. 7	ゲームクラッシュ	エクシード・プレス
1998. 1	げーむじん	ティーツー出版
1998. 7	ファミ通WAVE	アスキー
1998.11	週刊ドリームキャストマガジン	ソフトバンク
1998.12	ENTa	アクセラ
1999. 1	GM	ソフトバンク
1999. 7	ゲームウォッチ!	双葉社

ゲーム雑誌の15年 大波小波をのりこえて

85年、初の家庭用ゲーム専門誌『ファミリーコンピュータマガジン』（徳間書店）が創刊された。同誌の読者ターゲットは小学生で、新作ソフト情報、攻略法、裏技情報の3本柱を打ち出す。これが、今に続くゲーム雑誌の基本形。その後『ファミコン必勝本』（JICC出版局）、『マルカツファミコン』（角川書店）、『ファミコン通信』（アスキー）が続々刊行される。90年代初頭には小学館、講談社、集英社の大手出版社がゲーム雑誌を創刊。だが、『Vジャンプ』（集英社）以外のほとんどが失敗。一説には、大手出版社の人件費が高すぎて、コスト的に他誌と勝負できなかったため、だそう。90年代中盤あたりからは、カルチャー、ライフスタイルといった、実用情報以外のニーズに向けた総合誌風のゲーム雑誌が創刊されるようになる。が、これは読者ニーズというよりも、実用情報誌にあきた編集者のエゴという説もある（本誌含む）。

われても、俺はそんな情報を載せる責任はとれません」だった。僕は笑った。思っていたとおりの返事が返ってきたから笑った。悲しくて悔しいことだから、笑ったほうが良いのだ。

春 そして今、4年目となり、やっと暖かい春がやってきた。そう感じている。なぜだろう。自分が成長したということかもしれない。とにかくゲームジャーナリズムは将来的に可能だと思えてきた。テレビゲームと共に成長していくに違いない。立派になる。雑誌もメーカーも悪くない。誰の所為でもない。現在のメーカー独裁は避けられないことだろう。だが時間の問題だけだ。今年、テレビゲームは誕生27年を迎える、つまり2022年にやっと半世紀を迎える。第三ミレニアムの芸術となる。ゲームだけではなく、ユーザーも変わる。ゲームを観る目も変わる。雑誌におけるメーカーの影響力は少なくなる。そしてゲームジャーナリズムの花はやっと咲き乱れる。それから文学誌や美術誌のように世間に認められると信じている。

今回この記事を本誌で書かせてもらえたことも、自由の表現と本格的なゲームジャーナリズムのために闘う人がいるということだ。積極的に闘いを続けよう。ライターから、ジャーナリストへ成長しよう。まず、僕から。

ジャーナリストって何？

ここで、少しジャーナリストという職業について説明しよう。ジャーナリストとは、簡単に言うと新聞・雑誌などの編集者・記者・寄稿家のことだ。ジャーナリストは、いろいろな情報や素材を集めて、それを論じて公開する。現代ジャーナリズムは名新聞の『Le Petit Parisien』（フランス）、『London Evening News』（イギリス）、『New York Herald』（アメリカ）と共に、19世紀半ばから19世紀末に生まれた。もちろん、それは輪転機という出版用機械や民主主義的な自由の確立のおかげであった。ジャーナリストが信憑性と正当性を守るには、情報源や彼を操ろうとしている人間などとの間に距離をおかなければならない。ゲームジャーナリズムの問題はここで発生する。絶対に必要な新作の画面写真などの素材、ホットな情報、それがなければ雑誌がメジャーになれない。そして、広告はすべてゲームメーカーから来ている。

有罪に見える犠牲

ゲーム誌はもちろん読者を騙すつもりはない。できるだけ、日本でも、欧米でも、客観的に雑誌を作る。けれども、日本の場合だけだが、ゲーム誌における原稿は、基本的に素材を提供したメーカーのチェックを通さなければ掲載できない。メーカーは気に入らない単語、文章を、往々にして消すよう指示を出す。その結果として、ゲーム誌の記事内容は単純な宣伝文句の羅列となる。

それはおかしい！　ゲーム誌には表現の自由が少ない。ライターの本音が書けなくなるし、ジャーナリズムが実現できなくなる。従って、雑誌はゲームメーカー独裁の犠牲なのだと思う。しかし、ゲーム誌もやるべきことをすべてやり切ってはいないと思う。例えば、ゲーム関係の情報を読者に提供するなら、なぜゲーム関係の社会的な事件（ゲームの影響を関連付けて語られる殺人、ハイジャックなど）をほとんど公開、研究しないのだろうか。

「私たちはそういう事件を、ゲーム誌で紹介することに意味はないと思う。読者は違う情報を求めているのだから」と語るライターは大勢いる。では、何の雑誌がそんな事件に関して公開するべきだろうか？　料理専門誌か？

海外のゲーム誌では、こういった事件に関する記事を掲載することは多い。だが、そこに込められたメッセージは「今回もゲームのせいで人が狂ってしまい殺人を犯したと新聞に掲載されました。それはゲームを愛する私達にとってって悲しいことですね」といった論調なのだ。

日仏英のゲーム雑誌な人々に聞いてみた ゲーム誌とジャーナリズム

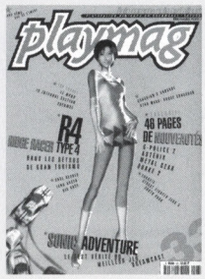
英「EDGE」在日特派員 ニコラ・ディコンスタンゾ

イギリスのトップにして、ヨーロッパ随一のゲーム雑誌。テクノロジーやシステムの新しさなど、主にテレビゲームの進化に焦点をあてる。

日本以外の世界の国々では、ゲーム雑誌のセルフ検閲は当たり前のことです。ゲームメーカーが原稿のチェックを求めるのは、おそらく日本だけかもしれません。仮にヨーロッパでそんなことがあったら、報道の自由権の侵害として糾弾されてしまいます。そしてそんなゲームメーカーは、きっとすぐに雑誌からボイコットされるでしょう。

ゲームプレスは、ゲーム産業と同様に、まだ最初の開拓段階であると言えます。ゲームメーカーとゲーム雑誌の関係は、CMが一番の問題でした。ですが、最近はそんな状況も明確に変わってきています。例えば、英国ではゲーム業界外の企業も、ゲーム雑誌はプロモーション的に有効なメディアだと考えはじめました。すでに洋服やライフスタイルグッズの広告は、ゲーム雑誌に増えつつあります。このようなスポンサーシップはより良いジャーナリズムへの最初の一歩を証明しているでしょう。

仏「playmag」編集長 ジャンマルク・デモリ



96年3月に創刊されたフランスを代表するゲーム誌。海外、特に日本を中心に取材し、国境にとらわれないゲームの最先端を追求する。

現在、ゲーム雑誌の中にジャーナリズムはないと思います。理由はいくつかありますが、この問題の一番大きな源は読者だと思います。ゲーム雑誌は、ゲームオタクやゲームファンが読者のほとんどなので、ゲームメーカーからしかスポンサーシップはもらえません。よって今はマーケティングの問題が強く、大手メーカーと仲良くする必要があります。そうしないと広告は入らないし、必ずヒットするようなゲームの資料を提供してくれません。すると最終的には、広告をたくさんくれるメーカーにレビューで高い点をつけたり、メーカーの意向のままに記事を書いてしまうのです。メーカーとは直接関係のない記事や特集だけはジャーナリズムを保てますが、それは全体的には大変珍しいことです。もし例えば音楽会社や洋服メーカーから広告をもらうことができれば、誌面の自由度も当然上がり、よりジャーナリズム的な雑誌が作れるのだろうと思います。

日「ゲーム批評」編集長 小野憲史

「ゲームの商品性よりも作家性を重視」を批評のスタンスとして、94年9月に創刊。批評の公正を保つために広告掲載を一切排除している。

いま、ゲーム雑誌の読者が一番知りたいことって、例えば「大作」と呼ばれるような作品の情報なんだと思います。そのスピードと量が問題になってくると、雑誌作りがメーカーに依るところが大きくなるのは必然。だから、逆に依存されているメーカー側から考えれば、ゲーム業界の現状は当たり前のことでしょう。つまり、メディアが忘れてならないのは、表現の自由は与えられるものではないということ。闘って勝ち取るものなんです。

ジャーナリズムはある・なしで割り切れる問題ではありません。そもそもジャーナリズムは「媒体」ではなく「個人」の問題です。「記者の個人的なモノの見方」こそがジャーナリズムなんです。それが集まってはじめて雑誌ができる。ゲーム雑誌でもそれは同じで、記者が自分の目で見て遊んで感じたことを、誰に何を言われようとも読者に問いかける。そんな強い姿勢を持つことが大事なのではないでしょうか。

いずれにせよ、ジャーナリズムを発揮しなければならない課題から逃げていると言えるだろう。それは、メディアとして無責任な行為だと思う。そんな課題に積極的に取り組むようになれば、多少なりともゲーム誌におけるジャーナリズムは本格化するだろうに。

商品とアートを区別しよう

ゲーム誌はもっともっといろいろな面でジャーナリズムへ進化しなければならないと思う。と同時に、ゲームメーカーも自分の行動と責任について考え直す必要はあるだろう。ジャーナリズムに制限を加えるということは、ユーザーを騙すだけでなく、ビジネスのためにアートを破壊しているとことなのだ。1本のソフトはひとつの商品。売らなければならない商品。だがどう考えても、ゲームはフライパンではない！ 靴下でもない！ 想像力を創造するメディアである。デザイナー、シナリオライター、プログラマーなどの創造作品である。ジャーナリズムがなければ、ゲーム誌はただのカタログとなる。クリエイターへの尊敬が失われる。ゲームメーカーはそれを分かっているだろうか？ クリエイターはそれを感じているだろうか？ そして、ゲーム雑誌の仕事に携わるすべての編集者やライターは、それを認識しているだろうか？

日「ゲームウォッチ！」編集長 中田宏之のあとがき +米 スティーブン・リービーのコメント

どうしてもやりたい企画がある。アルノはそう訴えた。僕はOKした。その結果が、この4ページだ。じゃ、おまえはジャーナリストか、と問われれば、これはもう明らかにNOである。だから、アルノの原稿は一々僕の咽元に突き刺さった。この4ページを掲載したことをもって、免罪符とするという気持ちもないので、ほとんどマゾヒスティックな気分である。実際、いま僕の隣の席では、ソフトメーカーからのチェックを校正紙に転記しているのだから。

そんな僕の、今回のテーマに関する私見は以下のとおり。もともと日本のゲーム雑誌は商品カタログと攻略情報をまとめたものとして生まれた。そこにジャーナリズムという言葉を持ち出すこと自体に、気恥ずかしさを感じてしまう。

だが、ゲームという分野は、もはや社会的にも大きな影響力を持つほどに成長してきた。だから、ゲーム雑誌もなるべく広い社会的観点から見て語ることが必要だ。

ゲーム雑誌とジャーナリズムは、そしてゲームメーカーとジャーナリズムは水と油ではない。よく混ぜ合わせるととても美味しくなる酢と油なのだ。

最後に、デジタル分野における真のジャーナリスト、と僕が信じているスティーヴン・リービー（『ニューズウィーク』等で活躍中）から、この件に関するコメントをもらった。それを原文のまま掲載する。

I do think that game magazines have improved over the years, and evolved into a form of journalism that increasingly serves their readers : more focused on what the games are than who produces them, or the business climate that profits from them. But this is just from casual observation.

Steven Levy

©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI 1999
双葉社　〒162-8540　東京都新宿区東五軒町3-28　TEL　03-5261-4837（営業）http://www.futabasha.co.jp/
本広告の価格は消費税抜きです。別途消費税が加算されます。お近くの書店でお求めください。

読者プレゼント

アンケート&資料請求・こたえて・プレゼント・が当たる！

「ゲームウォッチ！」をもっと面白くするために、貴重なご意見を募集します。さらに抽選で、ステキなプレゼントが当たります。どしどし応募してください。

〆切り1999年12月31日（当日消印有効）
なお、発表は発送をもってかえさせて頂きます。

1 プレイステーション2 3名

遂に発表された、黒くて硬くてしかも角ばってるヤツ！　噂のニューマッスィーンを3名様に。当然ながら、発売後の発送です。慌てずに応募してちょ。

2 Mobile Z 1名

NTTドコモの携帯情報端末。99年9月2日に開催された雑誌社対抗『とんでもクライシス！』ゲーム大会にて、「ゲームウォッチ！」編集部員・軽部がゲットしてきたシロモノ。希望者にはサインも付けます。

3 Director7 Shockwave Internet Studio 日本語版 Windows版 1名

インターネット、CD-ROM、DVD-ROM のパワフルなマルチメディアを作成、配信するスタンダードツールです。Director7ではクリエイティブなグラフィック、サウンド、アニメーション、テキストやビデオを自由自在にコンテンツに盛り込むことが可能です。

4 ゲッターロボ大決戦！ 3点セット 3名

バンダイビジュアルより発売中のPSソフト『ゲッターロボ大決戦！』にちなんだ「下敷き」「マスコット人形」「ポスター」の3点セット。暑苦しく叫んでみたいアナタへ。

5 PLANET DOB ノベルティグッズ 3名

ハドソンから発売予定のPSソフト『PLANET DOB』の各種グッズ＋体験版セット。ビデオやTシャツや水鉄砲など、なにやらイカス物体がたくさん入ってマス。実物を見たい人は89ページをチェック！ ソフトの発売より先に発送しますので、気になる方はお早めに応募してちょ！

6 AirBoard Projectグッズ 1名

愛玩メールソフト『PostPet』の生みの親、八谷和彦氏のライフワーク「the AirBoard Project」のTシャツとポスターのセット。99年9月に開催された公開「試運転」イベントにてGET。イベントの模様は「21生活」（124ページ）に載ってます。

7 carnival-digital graphic &animation入場チケット 10組20名

若手CG作家とその作品にフォーカスをあてたイベント『carnival-digital graphic & animation』（ 99年10月31日、東京ビッグサイトにて開催 ）の入場チケットを10組20名様に。イベント開催前の発送となりますので、応募はお早めに！

8 AIBOの飼い主募集！

話題のイヌ型ロボット「AIBO」ちゃんを可愛がってくれる、優しい飼い主（モニター）1名を募集中です。我こそは！　と思う方は、本紙に付いている応募ハガキの記入欄に「キーワード」を書き込んで、お申し込み下さい。

応募上の注意！

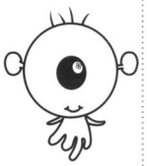
「AIBOの飼い主募集！」企画へお申し込みの際には「キーワード」が必要となります。「ゲームウォッチ！Vol.2」の中に存在する「キーワード」を探し出し、応募ハガキの記入欄に必ずご記入下さい。

キーワードのヒント

本誌36ページ「クリエイター発情報」にて、カプコンの三上真司さんが最初にオススメしている車の名前は…？

○○○ー○ F355

「アンケート&資料請求はがき」の記入方法



① 「はがき」の裏面に氏名、住所など必要事項を記入。
② 裏面にある資料請求の会社名をチェック！商品カタログなどが届きます。
③ 下のアンケート欄を見て、答えを「はがき」にチェック！

Q1.今号の「ゲームウォッチ！」で一番面白かった記事一つに「◎印」、面白かった記事すべてに「○印」、つまらなかった記事には「×印」をつけてください。

1. Watch'nWatch! スペースチャンネル5
2. Watch'nWatch! アレック・エンパイア×飯田和敏
3. Watch'nWatch! なぞのやさい星人ひそかにブレーク!?
4. Watch'nWatch! フライトシミュレータとハイジャックな関係
5. Watch'nWatch! 音楽はケータイで聴く時代が来る？
6. Watch'nWatch! 着メロコレクションのミリョクとジツリョク
7. Watch'nWatch! やすりんルポ
8. Making Now! 鈴木裕／シェンムー
9. Making Now! 稲船敬二／鬼武者（仮）
10. Making Now! 五反田義治／ヴァルキリープロファイル
11. Making Now! シブサワ・コウ／決戦
12. Making Now! リチャード.A.ギャリオット／ウルティマ・オンライン セカンドエイジ、ウルティマIXアセンション
13. Making Now! 片岡洋／OUTTRIGGER
14. Making Now! 小霜和也／PAQA
15. Making Now! 三船敏／バーチャストライカー2 ver.2000
16. Making Now! ナムコ・ホームテック社Team「PAC」／パックマンワールド
17. Making Now! 飯野賢治／Dの食卓2
18. CREATOR'S CHOICE NOW!
19. Watch'nWatch 佐伯日菜子のゲームしよ：『パワーショベルに乗ろう！』編
20. ポストペット×どこでもいっしょ対談
21. ゲームのバックステージパス MAKING OF BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE
22. ゲームのバックステージパス MAKING OF DEAD OR ALIVE 2
23. 80年代液晶ゲームのすべて
24. Watch'n WATCH! CLASSIC GAMING EXPO'99レポート
25. GAME Watcher! 『俺の屍を越えてゆけ』
26. GAME Watcher! 『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』
27. GAME Watcher! 『メタルギアソリッド』
28. GAME Watcher! 『コナミ80'S アーケードギャラリー』
29. GAME Watcher! 『ギャロップレーサー3』
30. GAME Watcher! 『オウガバトル64 Person of Lordly Caliber』
31. GAME Watcher! 『鉄拳 TAG TOURNAMENT』
32. GAME GRAPHICS 2000
33. はじめの一歩
34. Macromedia Director
35. Softimage|3D
36. LightWave 3D
37. ゲーム雑誌とジャーナリズムのフレンチドレッシング
38. New Talent Gallery
39. Watch'n WATCH! ゲームと他メディアの意外な関係
40. Watch'n WATCH! 自動車ジャーナリストが『GT2』に寄せる期待
41. Watch'n WATCH! icemanステージに音系仮想生物乱入
42. Watch'n WATCH! テクノ派アーティストのお祭りcarnivalに集まろう
43. 連載コラム 姉川たく
44. 連載コラム 伊藤ガビン
45. 連載コラム 桝山寛
46. 連載コラム 大森望
47. 連載コラム 坂元裕二
48. ピョコタン・コミック
49. 21生活
50. ゲームの風景
51. ゲームの聖地巡礼

Q2.「ゲームウォッチ！」の価格について
（どれかひとつ）
1. 高い 2. 適当 3. 安い

Q3.「ゲームウォッチ！」の表紙について
（どれかひとつ）
1. 格好良い 2. ふつう 3. ダサイ

Q4.「ゲームウォッチ！」のサイズについて
（どれかひとつ）
1. デカイ 2. 適当 3. 小さい

Q5.「ゲームウォッチ！」をどこで読みますか？
（どれかひとつ）
1. 学校（職場）で 2. 電車の中で 3. 机に向かってじっくりと

Q6.「ゲームウォッチ！」にどんな内容の記事を期待しますか？（複数回答可）
1. 新作情報 2.クリエイターインタビュー 3.制作現場レポート 4.内外イベントレポート 5.メーカーの動向 6.新世代ハード情報 7.ゲーム開発の情報 8.ゲームスクール情報 9.サブカルチャー 10.ファッション 11.キャラクターグッズ 12.コスプレ 13.声優 14.その他

Q7.今もっとも気になるゲームタイトルは？
メーカー名
クリエイター名
その理由？

Q8.その他、ご意見、ご感想

編集雑記 ゲームウォッチ！vol.2の巻

宇佐美 光昭
コンピュータゲームが面白くて追っかけてきた。なんか最近遠くなったような、よどんだような感じがしてた。そんな、もやもやが少し晴れたようなPS2の発表。

軽部 裕介
ニューフェイスです。ニューフェイスとは言っても、赤木圭一郎のことではなく新入りという意味です。浅草の奉公先を飛び出して早3年。こちらで更に精進いたします。コレも何かのエンタ。今度ともよろしくです。

慶田 玲麻
前号と違って、結構いっぱい担当。しかも、急遽レビューを書くことになり、豪華執筆陣の中にダイヴ！麻雀／週ができないほど働いちゃった♪　あぁ……禁断症状が！

佐藤 俊行
ウン十年前の学生時代、天才と呼ばれた友人Tは当時のパソコン（マイコンと言っとりました）でせっせとポーカーゲームを創ってました。それが今や…とはいかず、焼鳥屋のオヤジです。世の中そういうもんです。

Joe 万福
深夜になると時計の音が、♂ウォッチン・♀ウォッチンと聞こえてくる～病気かな？ 病院へいかなくっちゃ。HONDAの自立型二足歩行ロボットが小さくなって売り出したらAIBOなんぞより嬉しい（多分買えないけど）。

田中 剛
今回は多くの方々のご協力により、前号よりもホンのチョットだけ“ハジケタ”気がします。次号はもっと“ハジケル”ぞ!!　だからみなさんご協力お願いいたします。

谷水 輝久
ある開発途中のゲームをプレイさせていただいた。春には完璧な形でそのゲームがプレイできるんだと思うと嬉しくなった。そして、その頃にはGW!も強くなって帰ってきます。

豊田 耕
自問自答、何がGAMEか？そもそもGAMEとは何か？日々是QUEST毎日がROLEPLAYING。マニュアルが必要なGAME、裏技を駆使するGAME。ひとそれぞれのGAME、一生楽しむGAME。遊ぶ？創る？それとも……？

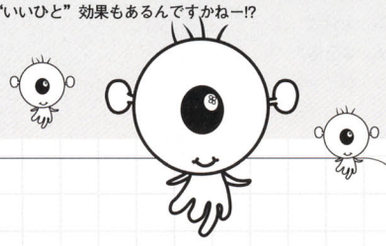
中田 宏之
Wooo(溜め)マンボ!

新留 寿基
様々な才能を持つ方々と、仕事を通して「心の握手」を交わしたい。時間がかかってもじっくり確実に。ゲームは創れないけれど、ゲームを創り出す人々の「魂」は受け止められる。とっくの昔から覚悟は決めてるんだぜ。これからもよろしくお願いします。

水野 大悟
10万5千円、2LDKの部屋を1人と2匹で占めている贅沢な私の生活ですが、そろそろ限界が来たようです。引っ越したいと夏前から騒いでいたにも関わらず、すでに秋。軍資金がなくなる前に早々に新居を探さなくては！

森 富士夫
いい大人になってからテレビゲームと出会い、目先の新しいものばかり追いかけてきたぼくには、懐かしい故郷みたいなゲーム体験がない。前号のLSI、そして今回の液晶ゲームの特集はすごく新鮮だった。

湯口 真希
恥多き人生は顔に出るのか、私は子供と動物に特に好かれない。が先日、丸の内線でポケモンをやっていたら小学生に「がんばってね」と励まされた。ポケモンには“いいひと”効果もあるんですかねー!?



次号予告

例によって、何をやるかは“ほとんど”決まっていませーん！　で、また例によって、「謎の野望（欲望）リスト」を掲載。やろうと思ってるネタだけ書いてみます。

その1　ゲームと通信に関するアレやコレ
その2　メディア・アートやファッションに関するアレやコレ
その3　やっぱ毎号、ミュージシャンには登場してほしい
その4　ストリート・カルチャー＆ゲームな感じのイベント開催
その5　クリエイターの「格好悪い一面」も垣間見える企画
その6　お色気ページ
その7　今度こそ！　なんか付録
その8　カッチョイイ関連書籍の刊行

ゲームに関連したくだらなすぎる情報、面白すぎる情報、意味深な情報もメールにて随時募集中。変なヤツ、変な店、変なホームページとか、そんなようなことでも全然OKっス。つうわけでタレコミよろしく！

励ましのお便りやタレコミ情報はこちら

edit@GameWatch.rci.co.jp

ゲームウォッチ！Vol.3 来春発売大決定！

それまで「辛抱たまらんっ！」人は、ホームページをチェック＆チェック！　次号の内容紹介から編集部員の独り言まで、あれこれアップデート中です。掲示板もあるでよ。

Game Watch：http://gamewatch.rci.co.jp

Game Japan：http://www.gamejapan.net

ゲームウォッチ！ あしたのGAMEを知りたい！遊びたい！創りたい！

アートディレクション
Joe 万福（RCI）
表紙デザイン
Joe 万福（RCI）
本文デザイン
Joe 万福Jr（RCI）
奥村 千絵（RCI）
末永 志乃（RCI）
中村 善郎（YEN）
姉川 たく
鈴木 裕子
TARO ISE（フラミンゴスタジオ）
校正
八木 直子
印刷
三晃印刷株式会社
広告営業分室
株式会社レッカ・コミュニケーションズ（RCI）
寄元 幸一（RCI）
井口 亨（RCI）
編集制作
株式会社レッカ社
編集長
中田 宏之
デスク
森 富士夫
制作
豊田　耕
編集部
新留 寿基
田中　剛
慶田 玲麻
水野 大悟
軽部 裕介
谷水 輝久（双葉社）
湯口 真希（双葉社）
編集協力
梶井 園子
片桐　誠
斉藤 秀夫
鈴木 和人
関屋 智子
永瀬 航介
エディトリアルマネージャー
宇佐美 光昭
編集人
佐藤 俊行（双葉社）

編集制作　株式会社レッカ社
e-mail edit@GameWatch.rci.co.jp

広告営業分室　株式会社レッカ・コミュニケーションズ
〒162-0808　東京都新宿区天神町14番地　神楽坂藤井ビル5F
TEL:03-3266-1088
e-mail info@GameWatch.rci.co.jp

ゲームウォッチ! vol.2 発行日　1999年11月7日
編集人　佐藤俊行　　発行人　諸角　裕

発行所
株式会社双葉社
〒162-8540　東京都新宿区東五軒町3-28
TEL:03-5261-4818（営業）
TEL:03-5261-4837（編集）

印刷所
三晃印刷株式会社

郵便はがき

料金受取人払

牛込局承認

4709

差出有効期間
平成12年4月
30日まで

162-8741

新宿区東五軒町3番28号

(株)双葉社

企画編集部　行

1628741　17

ゲームウォッチ! vol.2　〆切り　1999年12月31日

こたえて・プレゼント・が当たる! アンケート&資料請求

フリガナ		年齢	性別
氏　名		歳	男・女
資料送付先	勤務先・自宅　電話番号（　　）　－		
送付先住所	〒		
勤務先 学校名			
所属・役職 学部			
業種	1.農林漁業　2.金融・証券・保険　3.食品・繊維・科学　4.鉄鉱金属・石油石炭　5.電気・機械・金属製品製造　6.コンピュータ関連　7.建設・印刷・輸送機械　8.商社・卸業　9.小売業　10.マスコミ　11.通信・情報サービス　12.電気・ガス・水道　13.運輸・その他サービス　14.医療　15.教育　16.官公庁　17.学生　18.その他		
職種	1.労務・技能職　2.営業・販売業　3.コンピュータ関連技術・専門職　4.コンピュータ関連以外の技術・専門職　5.事務職　6.管理職　7.自営　8.パート・アルバイト　9.専業主婦　10.学生　11.その他		

（キリトリ）

こたえて・プレゼント・が当たる！

アンケート&資料請求
ゲームウォッチ！ 10月7日号

掲載広告の製品、サービスに関する資料請求、□にレ印を付けてください。

□ 10-001 ランドネットDD
□ 10-002 マクロメディア
□ 10-003 グラスホッパー・マニファクチュア
□ 10-004 ナムコ

ゲームウォッチ!アンケート記入欄

（番号には◎か○かXを、その他はご記入ください）

ご希望のプレゼントに○をつけてください	キーワード記入欄 ※「AIBOの飼い主」を希望の方のみ
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.「AIBOの飼い主」	○○○ー○ F355

A1: 1・2・3・4・5・6・7・8・9・10・11・12・13・14・15・16・17・18・19・20・21・22
23・24・25・26・27・28・29・30・31・32・33・34・35・36・37・38・39・40・41
42・43・44・45・46・47・48・49・50・51

A2:	1・2・3	A3:	1・2・3	A4:	1・2・3	A5:	1・2・3

A6: 1・2・3・4・5・6・7・8・9・10・11・12・13・14

A7: メーカー名 （ ）
クリエイター名（ ）
その理由? （ ）

A8: その他、ご意見、ご感想

ご協力ありがとうございました。

（キリトリ）

NEW TALENT GALLERY

取材・文：田中 剛 (GW!)

**あしたのゲームを創る、そんな新しい才能を紹介するコーナーだ。
アマチュアやセミプロのデジタルクリエイターたちの
ハイクォリティ作品に驚けっ!!**

写真：Edward Hames

●プロフィール

佐藤 淳

1975年生まれ。広島市立大学情報科学部知能情報システム工学科卒業。現在、多摩美術大学大学院美術研究科デザイン専攻に在学中。VRや3DCGを用いたインタラクティブアートに興味を持っている。

アーティストとしての天下取るを目指す

将来は、メディアアーティストとして“天下を取る”ことを夢見ていますが、当面は「みんなが家で遊べるアート」を作り出すのが目標です。僕は、ゲームもアート作品の一部だと思っています。当然、PS2などのテレビゲーム機に大変興味は持っていますが、それよりアーティストとして、ゲームのようなインターフェイスを持った作品を作っていきたいですね。

作品タイトル

『The OrDoll』

制作ソフト

SoftImage|3D
Multigen Creator
Vega

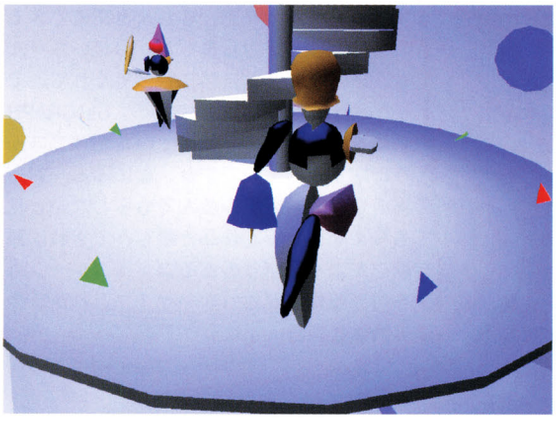
制作期間

6ヶ月

気持ち良さの中に深みのある作品づくり

作品を作るときに意識するのは、2つの面白さを用意することです。ひとつは、ゲーム的な面白さ、「操作して楽しいとか、気持ちいい」と感じてもらえること。もうひとつは、見る人自身がそれぞれ違った解釈をできるような深みをだすことです。

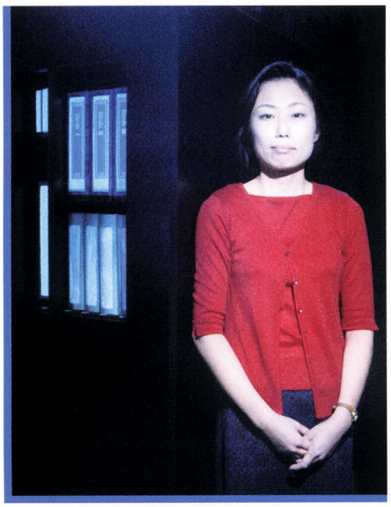
最近は、“空間”に興味があります。でも、物理的な空間だけじゃなく、ネットワーク空間や、広い意味で言えば人間の体も“空間”だと思うんです。そういった“空間”を意識した作品づくりを目指しています。



■作品紹介

ネットワークを通じて、2人のユーザーが人形を操ることで音を作る作品。人形の体の部品である胴体、足、頭、手に、それぞれ固有の音のトラックが内包されている。ステージ空間上でそれぞれの人形がぶつかると、互いの人形の体の部品が交換される。その部品に内包されている音のトラックもいれかわり、人形の形状とともに、人形の動き、人形から流れる音楽が変化していく。ネットワークを通じてのコラボレーションの実験的作品でもある。

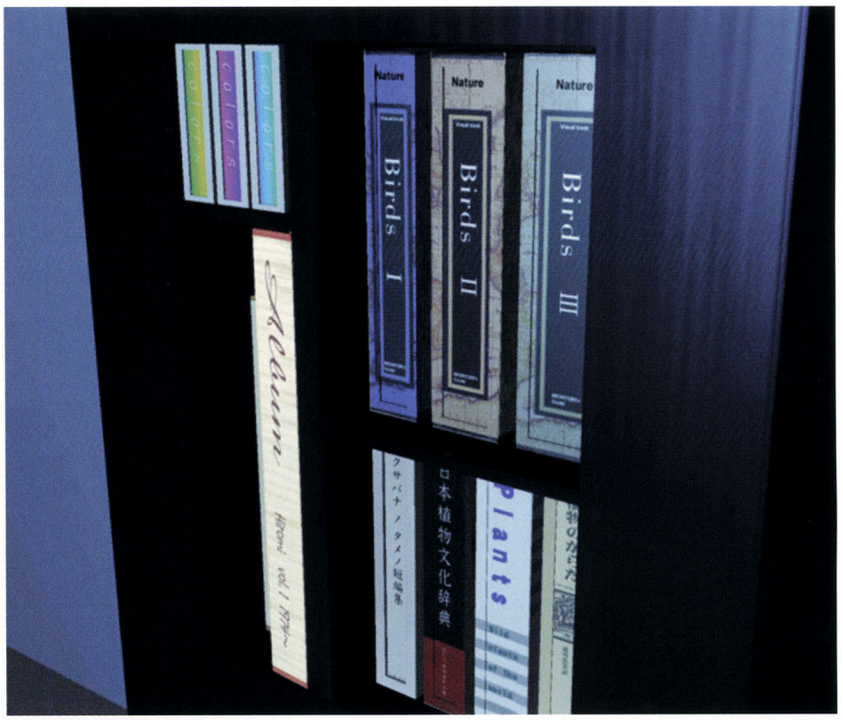
写真：Edward Hames

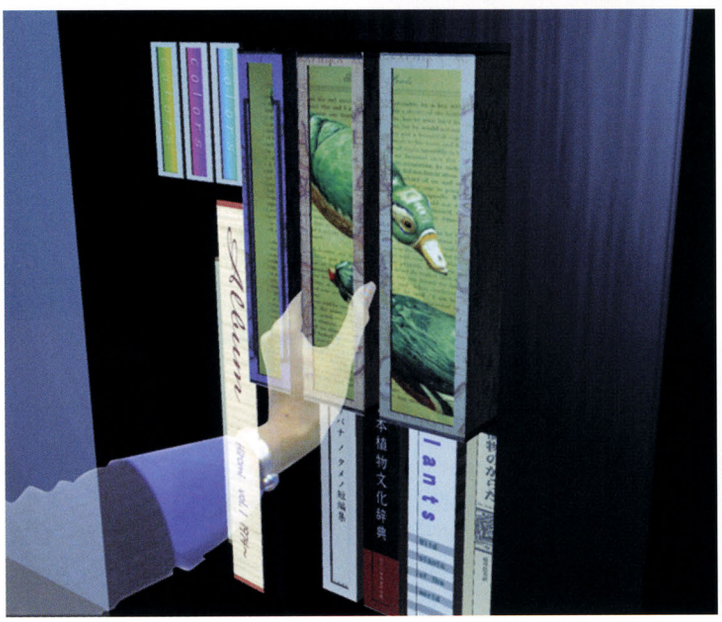


●プロフィール

道寄浩美

1974年生まれ。広島市立大学デザイン工芸学科卒。日本ソフトウェア学会主催AMCP'98で「Dynamic maltimedia contestグランプリ」を受賞。現在、広島市立大学大学院芸術学専攻科造形計画専攻に在学中。





作品タイトル

『Bookshelf Communication』

制作ソフト

SoftImage|3D
Photoshop
Premire
Illustrator

制作期間

約１年

リアルさよりも暖かみのある表現

私が、作品を作るときまず大事にしているのはイメージです。まだ自分に十分な技術力がないというのもありますが、私は絵描きの立場からメディアアートを見ていますので、制作の初期段階は必ずドローイングすることを自分自身に義務づけています。これをきちんと描きあげることは、作品として形になる、つまり構成がしっかりしているということなんですね。

今回の作品の映像部分で使われる立体データのテクスチャは、ほとんど自分のドローイングもしくは、8mmフィルムからの素材を使っています。それは、ただリアルな表現を目指すのではなく、できるだけ暖かみのある映像にしたかったからです。

コミュニケーションを持てる作品作りを

『Bookshelf Communication』は、私にとって初めてのインタラクティブ作品でしたので、まず見てくれる方々が、きちんと交流できるものにしようと努力しました。おじいちゃんでも、子どもでも、自然に触ってくれて、できるだけ長く楽しんでくれるもの。SIGGRAPHの会場では多くの方々に見ていただけてほんとうに嬉しかったのですが、なにぶん一対一の構成なので一人ずつ並んでもらわないと見てもらえなかった。作品と観客、できれば観客同志がより広がりのあるコミュニケーションを持てる作品が作れないか？　これが、今後の大きな課題になりそうです。

■作品紹介

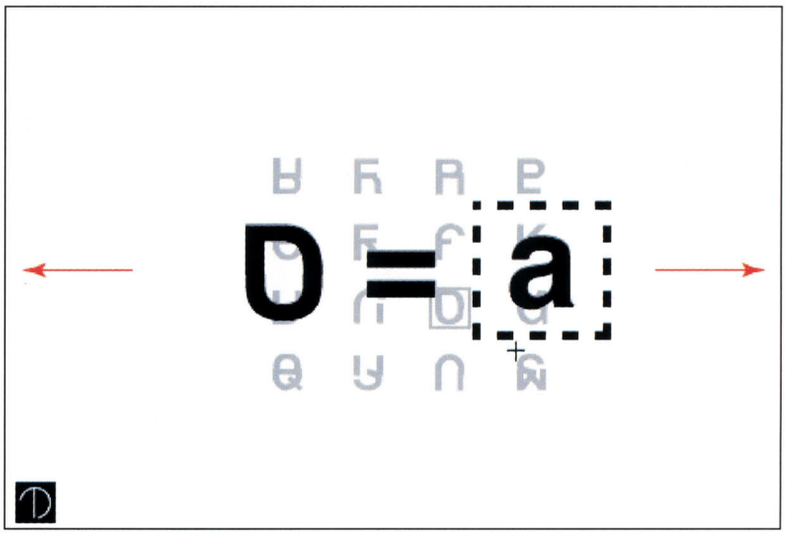
日常的な事象の一つである「読書」に焦点を当て、本棚から本を取り出す行為により、視覚的情報が得られる映像データベース的表現を試みている。互いの「接点」に必要なインタラクティブな部分を人間の機能（取り出す、覗く）に求めている。観覧者は本棚から任意に本を選び、それを引き出すと背表紙越しに本の内容であるイメージ映像を垣間見ることができるようになっている。

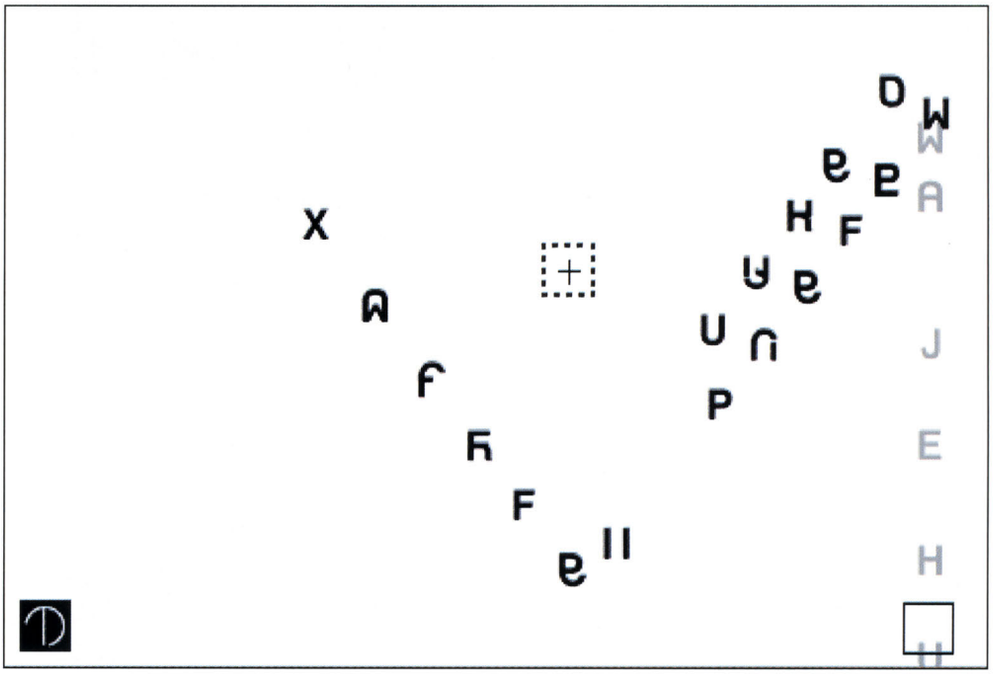
写真：Jean-Marc ARMANI

●プロフィール

北原隆幸

1977年生まれ。尚美学園短期大学音楽学科作曲専攻卒。岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）スタジオ科を経て、現在（株）プロペラアートワークスに勤務。





作品タイトル

『TYPE DE+SIGN』

制作ソフト

Director

制作期間

7ケ月

インタラクティブなタイポグラフィー

『TYPE DE+SIGN』は記号による文字のデザインがコンセプトです。僕は以前から、タイポグラフィに興味をもっていたのですが、どうせなら動くタイポグラフィーを作ってみようと思ったのが制作のきっかけです。

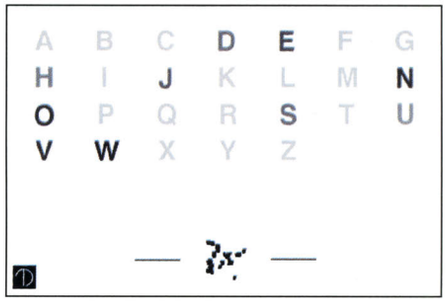
人は意識、経験、記憶することによって知識として蓄えます。幼児期の私達にとって文章は意味のないただの記号の羅列でしかないわけですが、経験を重ね記憶することにより言語として認識します。そして、言葉は文字と文字がコミュニケーションし、かつ、それを読み取る知識によって成り立っていると考えています。文字も同様に直線や曲線がコミュニケーションすることによって成立すると思うんです。だから、私達が普段コミュニケーションの手段として使っている文字はただの線や点の集合でしかないのではないか？　そんな思いでこの作品を作りました。

押さえのきいたデザイン力をつける

『TYPE DE+SIGN』をフランスのカンヌで行われたマルチメディアショーMILIAの「ニュータレント・パビリオン」に出展しました。でも僕は、英語があまりできないため多くの人と話ができなかった。これは残念でしたね。また、帰国してからも各国のデベロッパーからメールが届いたり、電話がかかってきたりもしましたが作品を作ろうという話にまでは発展しませんでした。

今後の目標として、個人的には印刷媒体に興味がありますが、CD-ROM、WEBにしてもしっかりと抑えのきいたデザイン力をつけたいと思っています。

もしこれを読んだ方で、仕事の要望などがありましたら、「bo-zu@iamas.ac.jp」へメールをいただければと思います。



■作品紹介

この作品は、インタラクティブタイポグラフィーの実験。A.B.C.D.E.Fと6つの項目に分かれ、文字で絵を描いたり、画面上を動きまわらせたり、印刷したりして文字の形と意味の再認識を試みる。Aの項目ではアルファベットのエレメントを組み換え、キーボードにアサインすることができる。これにより新たにつくられた記号を文字として使用することができ、その文字を使って各項目のイベントを実行することが可能となる。

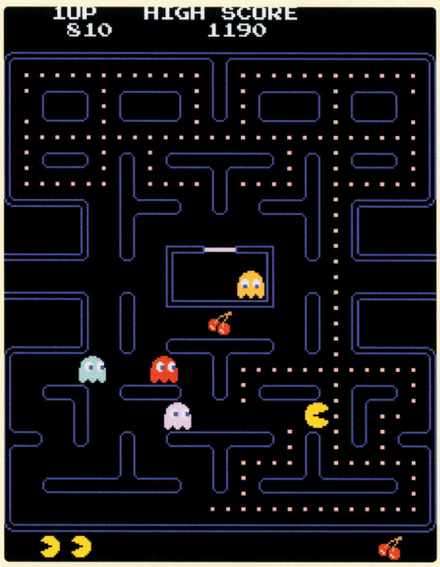
小林孝志が独自の視点で語る ゲームと他メディアとの意外な関係

[第1回] 建築家のジレンマ ゲームデザイナーのジレンマ

建築家とゲームデザイナー、全く異なる職種のように思われますが、どちらも「空間を作る」職業であるという共通点があります。建築家は人が生活する空間を作ります。ゲームデザイナーもまたゲームの舞台となる空間を作り上げていきます。

住宅は見た目はもちろん、住みやすいものでなければなりません。建築家が「住みやすさ」を追求する時に考えなければならないのは「動線」です。その家に住む人がどのように動くか？　なるべく無駄な動きがないように、動きのつながりを考えるわけです。例えば、「トイレから出た→手を洗う」「ご飯を作った→食べる」「夜、部屋に入った→電気をつける」といった具合に。トイレと水道、キッチンとテーブルが極端に離れていたら不便です。また、照明のスイッチが部屋の奥にあったら、夜はスイッチまで手探りで進まなければなりません。限られた空間にさまざまな機能を納めなければならないわけですから、すべてを最短距離でつなぐことは出来ません。どの「動線」を優先するか、建築家はジレンマに遭遇し、それを解消するためレイアウトをくり返し練ります。そしてジレンマが少ないほど、機能的に優れている家ということになります。

建築家と同様、ゲームデザイナーもまた、プレイヤーがどう動くかを想像し、実際にテストを繰り返してフィールドをデザインします。ここで、ゲームの一例としてナムコの「パックマン」(1980年) を挙げましょう。このゲームでは、迷路のデザインそのものがゲームとしての面白さの大きな要因となっています。迷路が複雑すぎても、単純すぎてもゲームとしては成立しません。適度な複雑さを持っていることが必要なのです。パックマンは大きなドット（パワーエサ）を食べるとパワーアップしますが、パワーエサが置かれている画面の四隅は、モンスターに追い詰められやすい危険地帯でもあります。リスク＆リターン。ギリギリのところで、プレイヤーが判断に迷うように調整することで駆け引きが生まれます。また、このようなジレンマを適切に設定することで「ゲーム性」が生まれます。



©1980 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED

建築家は家族の行動を、ゲームデザイナーはプレイヤーの行動を推測するという共通の行為があります。ただ異なるのは建築家はジレンマをなくすこと、逆にゲームデザイナーはジレンマを作り出すことに力を注ぐのです。

プロフィール

有限会社ウォーターマークス代表

小林孝志（こばやし・たかし）

美術、建築に造詣の深いゲーム制作者。DIGITAL PINBALL『LAST GLADIATORS』『NECRONOMICON』（ともにカゼ）制作後、有限会社ウォーターマークスを設立。近作はPSソフト『THE BOOK OF WATERMARKS』（SCE）。

Watch'n WATCH!

自動車ジャーナリストがGT2に寄せる期待

やっぱクルマはハンドルで運転したい！　あ、ミッションは左手ね

ギョウカイ仲間に聞くと「凄く面白い」とか「ハマッた」と評判の『グランツーリスモ（以下GT）』なのだが、いかんせんヒマがないため未体験。今回の原稿を書くにあたり、コドモのプレステを奪い取ってやってみた。するとどうだ！　面白いじゃないの！　特に興味深かったのが、ロール感とドリフト中の車体姿勢。おそらく実車の動きを忠実に再現してあるんだろうけど、非常にリアルである。さて、今回のテーマは「実車とゲームの違いはどうか？」というもの。こりゃもう結論から書いてしまえば「全然別モノ」だ。

確かにライン取りや、カウンター操作、ブレーキポイントなどは実車と同じようにやらなければならない。でもカウンターというのは「当てれば良い」というんでなく、当てる量やタイミング、それ以上にドリフト状態から姿勢を回復させるのが難しいのだ。カウンターを当てるだけなら、生まれて初めてゴーカートに乗った小学生でも出来るほど。専門家に聞くと人間の本能らしい。したがってGTで練習しても、そいつは役に立たないと思う。とは言え、ゲームとしては十分面白い。

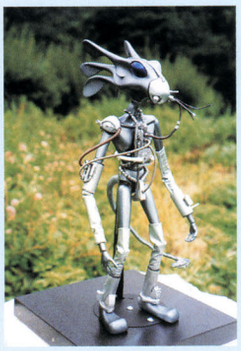
唯一不満なのは操作系か。今回プレステに付いている標準的なコントローラで試してみたけれど、やっぱクルマ運転するならハンドルでしょう！　さらにアクセルとクラッチ、ブレーキはやっぱり足で操作したい。あ、ミッションは左手ね。そんな環境でGTを遊べれば、とりあえずクルマの基本操作はマスター出来そう。アメリカに行くとシミュレーションゲーム用の操作デバイスが多数出ている。ここまでソフトがリアルになったんだから、次は操作系を追求してほしいと思う。ちなみにハンドルやペダル類はフニャフニャなヤツではなく、ぜひとも実車のようなシッカリ感がほしい。さて、期待の『GT2』だが、読者の皆さん同様、未プレイの状態。ただゲーム部分に関しては、正直なトコロ「前作のままで十分」だと思う。確かに『GT』だと車種的に古い。3年も経ってるんだから当たり前か？　『GT2』では新型車を含め多数のニューフェイスが登場するというから、楽しみだ。

プロフィール

国沢光宏（くにさわ・みつひろ）

自動車専門誌を中心に10数誌で連載を持つ自動車ジャーナリスト。本物のクルマでのドリフトは大得意。レース経験も豊富で、グループA全日本選手権2位という記録を持つ。日本カー・オブ・ザ・イヤーの選考委員。

取材・文：GW!



（左）icemanステージ写真。後方にぼんやり浮かび上がっているDarwinの勇姿。

（右）Darwinハイテク武装バージョン。この他様々なバリエーションのモデルがデザインされている

Scoopダーウィン目撃！ icemanステージに音系仮想生物乱入

前号GW!でも紹介したナゾの仮想生物Darwinに関する続報。なんと、浅倉大介率いるデジタルミュージックユニットicemanのステージに、突如出現したとの情報をGet!とゆーか、そのステージ写真をGet!

ま、もともとグラフィックデザイナー福士昌明（294inc.）がicemanのためにDarwinをデザインしたのである、というお話は既に報告済みなのでたいして驚くこたありません。なのだが、このキャラクターの行末にはGW!としては非常に興味があるので、今回も取り上げさせていただきます。その都合ゆえのScoop宣言であることを、ここに謹んでお詫び申し上げます。

「ボクはicemanという3人組のユニットで活動しているのですが、このユニットではかなり尖がったデジタルサウンドを志向しています。セカンドアルバム『Digiryzm Mutation』とそのLOVE TOURで、デジタルモンスターのキャラクターが欲しくて、アルバムジャケットをデザインしていただいた福士さんに相談したところ、愛すべきこのDarwin君が生まれました。バイオ進化生物みたいなイメージでDarwinと命名。いまもicemanのステージやグッズに、毎回何らかの形で現れています」

とは、浅倉大介氏のコメント。

で、同キャラクターは、現在icemanのシンボル以上の展開を試行中。Desk Top Musicマニアのパソコン上に突如寄生して、様々な音楽データを食い散らかしてまわるというラディカルかつポップな設定。もちろん、その生息区域は、ネットワークを通じて、コンピュータミュージックのあるところなら世界中のどこにでも広がっていく。

そんなキャラクター性をベースに、デジタルデータ化されたDarwinが、ステージのみならず音楽番組やCD、web、ビデオクリップ等などに出没。いまをときめくダンシングベイビー的な、仮想キャラクター展開を考えているらしい。

音ゲー、VJ、音楽のデジタル配信etc.音の楽しみがどんどんデジタル化されていく昨今、Darwinの活躍の場はかなり広がりそう。新たなポップミュージックペットとして、今後の展開には要注目ってな安直なオチかなー今回は。

では、さらなる続報に期待してね！

テクノ派アーティストのお祭り carnivalに集まろう

取材・文：GW!

ゲームはもちろんのこと、映画、TV、アニメーションと、今やCGは欠かせない映像表現技術となっている。書店に行けば、それこそ山のようなCG制作の解説書があるし、ホームページでちょこっと検索しても13万9675点（goo調べ）も引っかかる。とにかく、ブームなわけだ。そんな折、作家とその作品にフォーカスをあてたCGイベント「carnival-digital graphics & animation」が10月31日東京ビッグサイトで開催される。

当日は『せがれいじり』で一躍ゲームユーザーにもおなじみになった秋元きつねや、ポップな女の子からゲームムービーまで手がける笹原和也（笹原組）ら、CG作家19人の作品を展示・上映。会場内では、プロジェクター、モニタ、スライド、プラズマディスプレーを使った、CG映像表現のあらゆる可能性を追求するデジタルエンタテインメントショーが繰り広げられる。しかも、各ブースには作家たちが訪れ、自らブースで解説を行うというおまけつき。もちろん、その場で作品の解説や作り方まで聞くことだってできる。クリエイター予備軍は要チェック！

問い合わせは、LIGHT YEARS PRO.：03-5367-6618。E-mail：cnvl@jade.dti.ne.jpまで。

青山敏之

「プロジェクト・ワイバーン」でWavyAward97最優秀賞を受賞。TWO-MIX、広瀬香美などのプロモーションビデオのディレクションを務める。

花房まこと

（株）白組に所属。ヴィジュアルイフェクツ・ディレクターとしてTV-CF等のCGキャラクターデザインを行う。

渡辺哲也

フリーのCGアーティストの傍ら、映像サークルANITEMPにてアマチュア3DCG作品を制作している。

ガオガオピコピコ日記

姉川　たく

ゲームクリエイターへの道・1999・夏

あねかわ・たく
作品に『ファーストPC』（CD-ROM）、『ムイムイズーマ』（絵本雑誌）、『インタラクティブ玩具店』（CD-ROM）、『Font Pavilion 02』（ブラウザー）、『なぞのやさい星人あらわる』（ポンキッキーズ）。あるきっかけからゲーム業界にこんにちは。

ゲームつくるべし、ゲームつくるべし、ゲームつくるべし。やあ、はじめまして。わたくし、姉川と申します。暇人で遊び人でアホです。しかし、うつけものであると同時に欲望もひと一倍、食費にも事欠く浮き世の現実のさなかにあってなお、金、女、名誉、金、女、名誉と口走っているのでございます。業の深さもひと一倍。「ぼく〜がぼく〜であるために〜」なんつって尾崎豊はカリスマになったわけですが、わたくしは、ぼくっていったいなん残暑？ってつぶやいて、このたびの起稿を開始いたします。なお、わたくしには生まれながらに妄想癖がありまして、時々現実が遠くにかすんでしまうのです。オレって誰？リアルって何？キミって不感症？じゃあいいやっ、、て感じだからさーまじめに読まないほうがよいのことであるです。なお、本稿は日記を人前にさらすのじゃ、というコンセプチュアルで立派で巨根な考えの元に展開するドキドキ夢起稿！なーんつってうまいねどーも。では一句、、、と思ったけど浮かばないからやめました。代わりに日記でも読んでください。では、どーぞ。

6月10日　なんもナイ

無為に日々を過ごしている。イエーイ。わたくしは基本的に上昇志向であるが、同じぐらいに希求する下降志向。わずかな隙にドロップアウトしそうになる自分を押しとどめる日々、ランランラン。楽しいったらありゃしない、である。妾でも囲って珊瑚礁の海で暮らしたいものである。なーんて夢見がちな乙女な心地であるが、そもそも乙女なんつうものはもっともっと現実主義なのであって、こっちの××よりあっちの××よん、てな具合なのであるが、わたくしにはそのことに関して語る言葉がない。つまり、どうでも良い、イッツオーライである。まーよろしくやってくれ！である。先ほどからわたくしが必死に何を伝えようといきまいているかというと、実は特になんもナイのである。しかし、わたくしは何かに怒っているのである。つまり、未来がすべて予測可能であるいっているのではないのであって、いや、むしろだからこそ未来は多方向に広がっているとも言えるのである。で、わたくしが何を言いたいのかと言うと、特になんもナイのである。ごめんなさいごめんなさい。すいませんすいません。こんな日はとっとと寝ます。

7月20日　イントロ

忘れていた、、わたくしはゲーム制作の野望とその経過を報告するためにこの連載を行っているのである。いやーまだまだ勉強不足っすねーがんばります、えっ何をって、、勘弁して下さいよ（照れるシンイチ）（そこにあらわれるキョウコ40歳）あら、なんだい？敏夫さん、今日はずいぶんかわいい子つれてるじゃないかい、、ちょっとあたいに紹介しておくれよ（2人に近寄るキョウコ40歳、顔を伏せるシンイチ）。と、田舎芝居が展開されている片隅で遅ればせながら簡単な自己紹介といきましょう。姉川たく、社会人4年生、神戸芸術工科大学で色々学習。山口勝弘、杉浦康平に学ぶ。大学院卒業後、大阪にてインテリアデザインの会社に就職。大阪らしいハデハデショップを色々作りつつ、平行してマルチでメディアな事もあれこれ行う。今年、東京にて独立。現在はディレクション業、キャラデザイン、イラスト、デザイン、文章、なんでもやりまっせー的な御機嫌な雑食活動中。思い入れのある作品として、店舗3戸、CD-ROM2作品、絵本雑誌1、TVアニメ1。てな具合でござんす。あいすみません。近頃ではSM用の拘束具などをまといつつ、目黒のデジタルトキワ荘に出入りしたりもしているのですが、痛みが気持ち良すぎて書けません。だって、失いたくない痛みもある訳ですよ。って、あのそのつまり、いや、だめだ、、言えない。すでに痛みはわたくしの、、。ああっ。っていう快感と共に情報を守る義務がかせられとる訳です、はっはっは。まあ、わたくしが知っている情報なんつうのは、どうもネコが多いなこのへんは、とか、やっぱ代官山のギャルはカワイイぜ、とか、下北のカット料金は代官山の半分だなーとか。所詮、その程度、、だとしたら、わたくしは一体全体どんなプレイをしているのでしょーか、と疑心暗鬼な自分に一心不乱にロウソクを垂らす毎日です。ラリホー。

7月31日　デデッデ、ディディディ

鳴かぬなら鳴くまで待とうホトトギス。こんな心境である。詳しくは言えないが待っている。待つ身はつらいのである。大変なのである。へーこいてプーなのである。ある企画をある会社に出していい返事とともにある期待を戴きある成果を収めんとわたくしは舞っているのである。家で、しかも一人で、クルクルと舞っているのである。ああ、目がまわってきた、、辛い。今、ふとある歌を思い出したが、あまりどうでも良い歌なので、やめておく。まわって、まわって、いや、やめておく。そういえば、あれはいつだったかしらん、てな具合に微笑む2人の写真を眺める時、わたくしはある感慨と共にある違和感を覚える。それは不可逆な時間に対する哀愁などではなく、切り取られた残酷な現実に対する愛情などでもなく、ともかく時間の矢は放たれたのだ、宇宙はわたくし達の心理的な時間の矢をのこし、ゼロの状態へと崩壊し始めるのだ。おお神よ。モーゼにふたたび道をひらかせたまえ。なーんて心境なのである。いや、自分でもすでに何を言っているのかはわかっていない。しかし、脳に鞭うち文字なる歩みを無理矢理に進めるのである、鞭なる無知、あはは。女性を無理矢理に了解を得ずに押し倒すと大変なことになってしまって、あら大変、であるが、これは文学であるので、こんな無理難題を自分とこのシンプルテキストに押し付けてもわたくしが罰せらるることはないのである。ああ、良かった。存分に文字と戯れようぞ、さああ、ここへ来たれ、そして集え。文字の海に埋没して、DDのことは忘れよう。って、あ、いうてもた。DDっていわんとこう思とったのになー。まあ、ええか。まあ、ええわ。まあ、ええか？ほんまか？ああーもう知らん。まあ、そうして、こうして、ライフ　イズ　カミングバック。実はこの美しい舞いは2人の演舞になるはずであったのだ、、しかし、そのリードしてくれるはずの愛しいあの方は今すでに大きな巨人な仕事を終えられ、別の演目へと旅立っておられる。だから、そんなこともあって、やっぱりわたくしはひとり舞っているのである。

8月7日　ロック

それだけで嬉しい。いや、良かった。快晴快晴。本日はアルコールもぬけて、肌から異臭がする事もないようである。いや、良かった。反省反省。ばかやろー反省なんてするものか！やだやだ！酒を飲まずに如何にして我ここに有らざるや？という訳でみなさまは御存じですか？デラウェア。えーと、つまりロックバンドです。ニューウェーブです。軽やかでロックでヒップでおしゃれでデザインである。キャー素敵。あやかりてぇあやかりてぇ。サマタさんはそのキャプテンである。多分。たまたま、御一緒する機会があった。考え方もスマートでキュキュキュッであった。あやかりてぇあやかりてぇ。やっぱもてるにはロックでしょー、金持ちなるにもロックでしょーと歌謡を誤った認識でとらえているわたくしにとってその存在はブライトであった。ねー岡村くん（5Ages&up）。で、もちろん同時に混在するメジャー指向。ちゅうても、アメ公と野球をする訳ではないのだよ。どうかね？今年こそ巨人は優勝かね？そもそも野球というのは予測を楽しむスポーツ。思い描け未来！てな具合にね。ええよね、楽しくて。競馬とかね。新聞を眺めながら、あでもないこでもないと、思いを巡らすハラホレハ。まさに夢は枯れ野を駆け巡るっちゅうやつですな、ってゆうさーゲームがさー、わたくし作りたいんよね。つまり、遊んでないときに楽しい、そんなやつ。てゆうのも最近、ゲームをする時間がおっくうであるのですよ。なんでかねーあんなに死ぬほど熱中時代、ぼくの先生はフィーバーフィーバー、え〜32番台スタート、続いてお隣33番台もスタートってさ、フィーバーの花盛りだったのにね。って過ぎ去った過去に未練たらしくしがみつくのはイヤ〜ン。でも、ソフト自体はめちゃ山盛りに売れている訳で所詮、わたくしの感じている事など水泡ひと粒。気にするな明日はみんなにきっとくるさって事ですか？先生！じゃあ、明日ってどっちですか？わたくしのような無計画で無軌道で無闇矢鱈に南無阿弥なバカ者にも救いはあるのでしょうか？どうなんでしょーか？ロックイズデッドって救いの言葉でしょ？だから、ぼくたちは、ゲームイズデッドってトコからはじめたいと思います。なーんて、又お酒の力を借りて繰り出すたわ言。ああ今宵も又、自己嫌悪の夜が待っているのであるよ。わークラクラしてきた。ロックにあてられちゃった。サマタさん、当て逃げですよ。

夏の目標達成度

野望達成度	✘✘✘✘✘✘✘✘✘✘
認知度	✔✔✔✔✔✔✔✔✔✔
やる気	✘✘✘✘✘✘✘✘✘✘
妄想度	✔✔✔✔✔✔✔✔✔✔
煮詰まり度	✘✘✘✘✘✘✘✘✘✘

評価　行動あるのみ、妄想は程々に。次号こそ成果を見せよ！

本当にあったゲームの怖い話

伊藤ガビン

プロマネ　Fさんの場合

いとう・がびん
63年神奈川県生まれ。コンピュータ雑誌の編集を経てフリーに。編集、執筆で活躍しながらも、『パラッパラッパー』『ウンジャマ・ラミー』（ともにSCE）ではシナリオを担当。現在は、松本弦人氏（サルブルネイ）とともに『動物番長（仮）』を製作中。最近バレストラ東京に入会。柔術家としての第一歩を踏み出す。

ゲーム制作は女性にとっても過酷な職業です。徹夜、朝帰りはあたりまえ、会社の仮眠室で寝るならまだマシで、廊下で他殺体のような土気色になって寝たり、催眠術でカラダをカチンカチンにされた人のように椅子2個で寝ることも日常的な光景です。

思春期の股間が常にウォームアップされてる若者だらけの制作現場で、このような無防備な女子がゴロゴロしていること自体、ゲーム制作の異常さを物語っていると思います。

しかし、そんな中にあって某社で制作の進行管理を行っていたプロダクト・マネージャーFさんは、見事にスキのない女性でした。どんなシゴトもテキパキとこなし、いつも明るく、服装もパキッとしていて、徹夜とは無縁で、連ドラが見られる時間にスパッと帰る自己管理の行き届いた人でした。

たまにFさんが会社に遅くまで残っていると、スタッフのそれぞれが「あ、俺のシゴト遅れてるからかなー」、「Fさんに徹夜をさせるのはさすがにヤバイ！」と、緊張が張り詰めるという、プロマネの鏡のような人でした。この大きな某社のあちこちの部署に隠れFさんファンがいるという、ある意味ちかよりがたいアイドル的な存在であったのです。

ただ、そんなFさんにも、たったひとつだけスキができてしまう瞬間がありました。Fさんはお酒が大好きで、お酒が入ると限りなくハッピーになってしまう癖があったのです。

いつもはシャキッとしているFさんですが、酒の席では涙を流して笑い、そう親しくもない人の肩をバンバン叩いてはトイレで突然へバってしまうという具合で、まったくのスキだらけ。でも、そんな醜態もFさんの可愛い一面ということで愛されていました。

しかし、ある日のその某社の飲み会を境に、Fさんの生活は一変してしまうことになりました。その飲み会は、大きな某社にはめずらしく、デカイ店を借り切っての全社員参加の宴会でした。Fさんは、ちょっと前にシゴトの山場をこえたこともあり、いつも以上にハッピーな気分で、まさに「全開」としか言いようのないハジケッぷりでした。笑い転げるわ、新人にムチャな命令を下すわ、人の財布の札をばらまくわ、のやりたい放題。ついには、どういう展開かは誰も覚えてないようですが、みんなの前でプロジェクトの上司と濃厚なキスをしてしまったのです……。それもまた酒の席でのフツーのできごとかと思うんですが、そうは思えない純情で正義感の強い「誰か」がその場にいっしょにいたようなのです。

お酒を飲んだ日のことは覚えていないFさんですが、翌日出社してコンピュータを立ちあげると同時に、最初のイヤな汗をかくことになりました。

この会社では、スタッフの連絡用に複数のメーリングリストとBBSが運用されているんですが、それらのひとつひとつにご丁寧にも、「Fは淫乱」
というサブジェクトの文章がアップされていました。

文章は根も葉もないことながら、「Fは誰とでも寝る便所」だとか「黒人が大好きでシゴト中もいつも○○○を濡らしている」とか「中途採用の面接でしゃぶって合格！」などの悪意に満ちた言葉の数々にFさんはすっかりまいってしまいました。「誰がこんなものを書いたのか！」と、スタッフたちは騒然となりました。親しいプログラマーがIPアドレスをトレースしたり、いろいろな手段で犯人を割り出そうとしてくれたものの、結局誰がポストしたものかわかりませんでした。

それ以降、数ヶ月に渡って、手を変え品を変えいやがらせは続きました。エロサイトからのスパムメールは大量に届くようになり、見知らぬスケベオヤジからは、「きのうチャットして楽しかったです。でも、ふたりっきりで話したかったな。ボクもそういったプレイが大好きです。よろしければ今度ふたりで会いませんか？」といった、身に覚えのないメールがひっきりなしに届きます。

もう、いったいどういうことなの！　やめてやる、こんな会社！　と思ったFさんでしたが、今のシゴトはやり甲斐もあり、そう簡単には捨てられません、ゲームにも愛情を感じています。そんなグジグジした数ヶ月を過ごした後、だんだんといやがらせも減り、元の生活にもどっていきました。

半年くらいたったころでしょうか、しばらく男性不信になっていたFさんでしたが、あたらしい恋人ができました。相手もコンピュータに関わるシゴトということで、デートの約束やラブレターももっぱらメール。この恋人の存在は、会社の人にはだまっていました。

ところが、恋人ができると同時に、見事にいやがらせメールや無言電話は復活しました。しかも、まるでFさんのメールの中身を知っているような内容です。Fさんは無視しました。徹底的に無視しました。「これを会社でグチったり、泣いたりしたら負けだわ」と思ってガンバりました。そして彼氏とふたりで手を取り合って耐えました。幸い、Fさんが選んだ彼氏はとっても頼りになり、ふたりの仲はむしろ親密になりました。

そんなある晩のことです。Fさんのワンルームマンション、Fさんと彼氏は電気を消して抱き合って寝ようとしていました。彼氏は言いました。「こういう瞬間だけはアイツに邪魔されたくないよな」、「あたしも」と言った瞬間です、玄関の扉のノブが激しくガシャガシャガシャガシャッと回された音がしました。ふたりはビックリして顔を見合わせ、彼氏は、そばにあった角の尖ったフォトフレームをわし掴みにして、玄関にむかい、ドアの穴から覗きましたが、誰もいません。恐る恐るドアを開けてまわりを見回してみても、やっぱり誰もいません。

あきらめて部屋にもどり、Fさんとの会話を再開しようと声をかけたその瞬間、またガシャガシャガシャガシャッ！　ドーンドーンとドアを蹴る音もしています！　玄関にダッシュする彼氏がドアの穴をもう一度覗くと、まったく見知らぬ男がこちらをむいて笑っています！

彼氏は玄関をいきおいよく開けました。もうダッシュで逃げる男と追う彼氏、全速力で追いかけたものの、ついに捕まえることはできませんでした。

心配で外に出てきていた震えるFさんの肩を抱き「チクショー、チクショー」と呪文を唱えながら、ふたりはFさんの部屋の前まで来ました。そしてFさんがドアを開けようとした瞬間、イヤッ！　と小さく叫んでFさんはその場にくずれおちました。見ると、ドアノブに、ベタッとなにか得体のしれない液体がついていたのです……。

プロマネに最適のFさんは転職して今は営業職についています。

どこでもウォールストリート

前回の指定株価がすべてアップ！イランで世界情勢を考え、軽井沢でアイドス社の株をチェック。1999年の夏休みはそんな感じ。

桝山寛

ますやま・ひろし
メディア環境研究者。80年代テレビゲーム、90年代インターネットに続いて2000年代はオンライントレーディングがクる！と断言するデジタル系目利き。N64DD『巨人のドシン1』のプロデューサー。http://www.masuyama.com/

今、もっともアツいネットワークゲーム。それは米国株を実際に取引するオンライントレーディングだ。編集部の5000ドルの元手は1年でいったいいくらになるか？　PCとインターネット環境さえあれば、どこでもできてしまう究極のゲームに、世界を巡りながら挑戦する。

イランに行ってきた。いきなり「イラン」と言われても、偽造テレカを売る人くらいしかイメージがわかないだろうから、簡単に説明しておこう。場所的にはイラクの右でパキスタンの左、カスピ海の下。昼間は40度を超すけれど湿度が低いので日陰ならば不快ではなく、夜は20度以下になるから東京の夏よりはよほど過ごしやすい。20年前のイスラム革命以来、欧米（反イスラム）的なモノは厳しく制限されていて、酒もポップミュージックも女性が髪の毛や肌を露出することも禁止。楽しくない上に殺伐とした国、というイメージを持たれるのも仕方がない部分がある。

しかし、私自身も驚いたのだが実情はかなり違っていた。人々はフレンドリー、街はヨーロッパの大都市より安全、食事もナスのカレーとかがおいしいし、女のコは美人が多い（ホント）。ここ数年、物価の安さやエキゾチズムから「トルコ」が旅行好きの間で静かなブームだが、トルコがオッケーな人なら、イランもかなり楽しめるのではないだろうか。物価もコーラが一本5円!　とかだし。

欧米的なモノが少ないのは、ある意味新鮮でよかったが、困ったのはインターネット接続環境が絶望的にプアなこと。これまで、ベネズエラやモンゴルといった妙な場所からでもつないだ経験があるが、イランでは、電話がつながっても音声の品質が悪いせいかモデム同士が認識しないのだ。とはいえ、文化的に鎖国している感さえあるこの国でもインターネットはブームで、商用プロバイダーがいくつもあり、大都市にはインターネット・カフェがある。ゲームもパソコンもののコピー品が売られているのを見たが、なんといっても「著作権」の概念が無いため、本格的なビジネスにはなりにくいだろう。

イランに行っていた目的は、実は8月11日に起きた「皆既日食」を見るためで、ゲームともアメリカの株とも直接の関係は無い。しかし、いきなりデカい話になるが、ウォール街とイスラム圏というのは「21世紀の対立軸」をシンボライズする場所として位置づけることができる。20世紀の対立軸といえばアメリカとソ連、自由主義と共産主義だったわけだが、ベルリンの壁崩壊以降、世界に対立構造が無くなったとはいえない。湾岸戦争のイラクも東アジアの通貨危機も、アメリカ主導のグローバルな自由市場と宗教や民族を軸とする国家統制の対立、一言でいえば「市場対国家」という構造がそこにはあるのだ。ハリウッド映画やニンテンドウのゲームといったエンターテインメント、そしてウォール街とインターネットでつながってしまうオンライントレーディング。日本やアメリカではあたり前のことでも、世界にはそれを目の敵にしている人たちも居ることは知っておいた方がいいだろう。

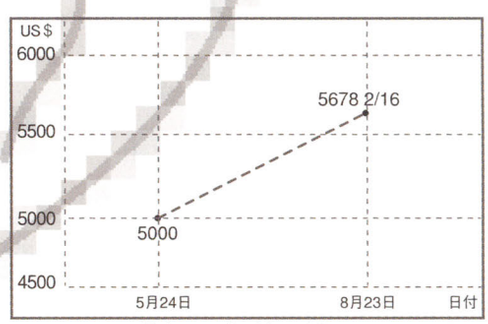
さて、前回指定した銘柄の株価を見てみよう。ソニー、IBM、ディズニー、S&P500（五百社の株価を平均した指数）のすべてが、8月23日現在、前回よりも高値を示している。スゴい！特にソニーは、92 1/16ドルから132 7/16ドルへと40%以上の伸びだ。アメリカでは好景気が続き過ぎていて、いかにそれを「軟着陸」させるかが課題といわれているが、景気を減速させる効果のある「金利引上げ率」が意外に小さかったため、この8月は株高が続いているのだ（その後8月末には史上最高値を更新）。我々は、金利についての懸念が強かった5月の時点で買っていたために、単に上昇トレンドに乗ったに過ぎない。

本来は5年以上の長期投資をモットーとする私だが、この連載の主旨は「遊び」なので、ここでS&P500を残してドーンと売ってしまおう。手数料を別にすれば総額約5700ドル、平均して14%もの儲けになった。このペースでいけば、来年5月には5000ドルが1.68倍の8500ドル近くになっている計算だ！（ホントか？）

現金化した約4500ドルで何を買うべきか。アメリカではセガも任天堂も株を公開していないのが残念だ。こういうときは、ヤフーファイナンスの「業種別会社プロフィール」を見てみよう。ゲームソフトの会社は、「ソフトウェア＆プログラミング」というセクションに分類されている（＊）。なるほど、マイクロソフトも『フォトショップ』のアドビも、ゲームでいえば老舗のアクティビジョンやエレクトロニック・アーツもここに網羅されている。私が気になったのは、『トゥーム・レイダース』で知られるEIDOS(EIDSY)社だ。商いは薄いが、株価はここ一年ほど、かなり順調な右上がりを示している。8/23現在、これまでの最高値に近い53 7/8ドルをつけている。今回はこれに「カラ売り」をかけてみよう。カラ売りとは、株価が下がると読んだとき、現時点では持っていない株を誰かに売ってしまうこと。ある期間が過ぎて予想どおり下がっていれば、低い価格で購入し元値で売ることができる。つまり「下げ相場」のときのテクニックなのだ。初心者でもこんな高等テクが成功するのかどうか。待て次号！

＊　http://biz.yahoo.com/p/_techno-softwr.html

	5月24日			8月23日		
ティッカー（企業名）	単価($)	株数	合計	単価($)	合計	
SNE（ソニー）	92 1/16	13	1196 13/16	132 7/16	1726 11/16	売却！
IBM	111 7/8	11	1230 5/8	124 7/16	1373 5/8	売却！
DIS（ディズニー）	29 7/8	41	1224 7/8	30	1230	
SPY（S&P500）	131 1/8	9	1180 1/8	136 15/32	1228 7/32	
時価			4832 7/16		5558 17/32	
現金			167 9/16		167 9/16	
手数料	8$×4			8$×2	-48	
総額			5000		5678 2/16	



元金5.000$が今いくら？

＊この文章は、特定の銘柄や金融商品を推奨するものではありません。投資は自己責任で行って下さい。

pix by MASUYAMA,except eclipse pic by N.Ohtsuka

おたくウォッチング

Vol.2 世紀末のコミックマーケット会場に忍び寄る著作権問題の影

大森望

おおもり・のぞみ
'61年生まれ。翻訳家・評論家。SFマガジン、本の雑誌、アニメージュなどに連載中。最新の訳書はコニー・ウィリス『リメイク』（ハヤカワ文庫SF）。コナミの『ギター・フリークス』のギター型専用コントローラをピック使わずに弾いてたら一瞬で親指に血豆ができました。ウェブサイトのurlはhttp://www.ltokyo.c om/ohmori/　　http://www.st.rim.or.jp/~ohmori/

今年の夏コミ２日目は朝からどしゃぶりの大雨でたいへんだった――らしい。

といっても開場前から並ぶような根性があるわけもない大森望38歳既婚（翻訳修羅場中）の場合、午後１時過ぎにのそのそ起き出したときは、すでに路面も乾きかけていたので無関係。

我が家は西葛西なので、チェッカー無線のタクシー呼んで、「東京ビッグサイトまで」と告げた15分後には東ホールの前。お盆の昼間は道もガラガラで、幕張メッセ時代にくらべるとコミケ参加もずいぶん楽になりました。

ま、こういう極道な態度では、開場２時間で完売するような大手の壁サークルの新刊は逆立ちしても買えないわけですが、どっちみち行列して「UROBOROS」の新刊を買う気力も体力もなく、会場内の回遊は最大で２時間が限度だからおなじこと。

逆に言うと、どんなにのんびりしてもコミケはそれなりに楽しめるわけで、興味はあるけどたいへんそうだから行ったことがないって人は、年齢と体力に見合った計画を立ててお出かけになればよろしいのでは。

じっさい、オレが見てまわるところは、ミステリ系とSF系と評論系が中心で、コミケ全体の1パーセント以下なんだけど（アニメ同人誌もコスプレもほとんど見ない）、それだってすぐバックパックに何十冊か新刊が集積されて、一日や二日じゃ読み切れないくらいだもん。フォークゲリラのガリ刷り歌詞集コピー復刻版同人誌とか、謎の本が買えるのもうれしい。何回か通ってれば顔なじみのサークルができてコミュニケーションの輪が広がるのも、売り手（つくり手）と買い手がダイレクトに顔を合わせる同人誌即売会の醍醐味でしょう。

さて、コミケと言えば、最近の議論の的は著作権問題。

知ってる人も多いだろうけど、今年１月、ピカチュウなどのキャラクターを使った成年向けマンガ同人誌を宣伝・販売していた九州の女性が、著作権法違反の容疑で逮捕されるという事件があった。

大手でもなんでもない、ごくふつうの（？）やおい系パロディ同人誌つくってただけなのに、ある日突然、京都府警の刑事七人がアパートを訪ねてきて家宅捜査。そのまま逮捕されて、新幹線で京都まで護送され（手錠に腰縄つき）、以後22日間にわたって拘留――という経緯（ウェブ上に置かれている本人の手記より）は、まったく災難としか言いようがないんだけど、じっさいコミケで売られているパロディ同人誌の大半は、多かれ少なかれ、だれかの著作権を侵害しているわけで、運の悪い人もいるよね、ではすまない話。

原理的には、あなたやわたしだって、とつぜん逮捕される可能性があるわけだ。

もっとも、この突然の逮捕劇は「京都府警の勇み足だった」説が有力で、刑事告訴した任天堂側としても、ポケモン関連のパロディ同人誌をかたっぱしから訴えようというつもりはないらしい（著作権法違反は大ざっぱに言うと親告罪なので、被害者からの告訴がなければ逮捕されない）。逆に、非公式コメントなどを読むと、反響の大きさにとまどっているようなふしもあるくらい。

最終的には略式裁判の罰金刑で決着がついたように、逮捕・拘留は偶然が重なった不幸な出来事だったわけですが、事情はどうあれ、同人誌制作者サイドが著作権問題について真剣に考えるきっかけになったのはまちがいない。

第三者によるパロディやパスティーシュを法律ではっきり認めているフランスと違って、日本の現行著作権法では、作品を改変したり複製したりする権利は著作権者にしかない。著作権者に無断でパロディ同人誌をつくり、不特定多数に頒布することは、部数や利益の大小にかかわらず、著作権法に違反している可能性が（マンガの場合はとくに）高い。

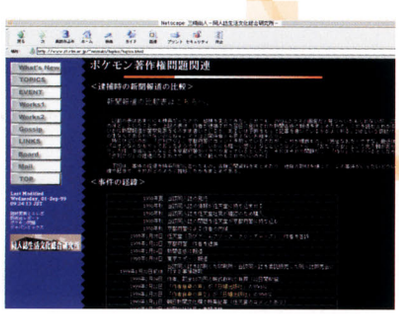
企業が主催するガレージキット即売会のワンダーフェスティバルでは、「一日版権」（即売会当日一日に限って、著作権者側がガレージキット製作者に対して、キャラクター使用を認める）というシステムが確立してるから、マンガ同人誌でも同様のシステムを採用できないか、みたいな議論もあるんだけど、なにしろコミケの場合、数万サークルが数万タイトルの同人誌を販売するわけで、個別に権利を交渉するのは現実的ではない。

主催者サイド（コミックマーケット準備会）としては、著作権を持つ企業（アニメ製作会社やマンガ出版社など）に宣伝スペースを提供し、コミケの現状を暗黙裡に認めさせることで、まず既成事実をつくり、軟着陸的な決着をはかっているようにも見える。

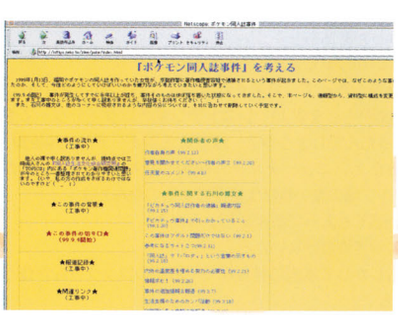
無許可のパロディはどんなものも許せないとがんばっている著作権者は（ウォルト・ディズニーをべつにすれば）そう多くないだろうし、同人誌なんだからなにをやっても許されると勝手に考えている同人誌製作者もごく少数だろう。

だったらとっととおおざっぱなガイドラインをつくればいいんじゃないかと第三者的には思うわけですが、インターネットを見てもわかるとおり、自然発生的に大きくなってきたものに一定のルールをあてはめるのはたいへんむずかしい。

その結果、なんとなく黙認という状態がつづいてるんだけど、そろそろ限界に近づきつつあるような気が。



日曜出版社の「福岡同人誌EVENT情報」。ポケモン同人誌で逮捕された作者の手記、任天堂のコメントを含む、「『ポケモン同人誌事件』を考える」ページがある。http://nitiyo.neko.to/zine/index.html



同人誌生活文化総合研究所。ポケモン著作権問題関連のページがあり、リンクが豊富。この事件の事実関係の基礎資料をめざしている。http://www.st.rim.or.jp/~nmisaki/

short-short～向こう側の物語

坂元裕二

第2回：みんなのGOLF

さかもと・ゆうじ
「東京ラブストーリー」など、数々のヒットドラマを生み出した脚本家。『リアルサウンド～風のリグレット～』（ワープ／97年）のシナリオを手がけ、ゲーム業界の人になる。現在は『Dの食卓2』のシナリオ制作に参加。最近飼い始めた柴犬を溺愛し、毎日写真に撮って無理矢理人に見せびらかせています。やっぱ本物。

その日わたしは腰まで池に浸かりながらナマズと格闘し、そして、はたと気がついた。わたしはこんなことをするためにせっかくの日曜日に早起きしたのではない。わたしはゴルフをするためにここに来たのだ。いや、その前にちょっと待て。はたと気がついた？　何だ何だ、“はた”って何だ？
「何を言っておるのだ、君は」
「おかしいと思いませんか？　あ！　とか、おお！　って具合に何かに気づく人はいても、はたっ！　なんてかけ声と共に物事に気づいたりする人間はいませんよ」
「“はた”はかけ声なんかじゃないだろ」
「じゃあ何なんですか？　うめき声ですか？あえぎ声ですか？　それとも、おにぎりの具だとでも言うんですか？」
「おにぎりの具でないことは確かだろ」
「そんなのわかりませんよ。たらことはたがあれば僕はある意味はたを選ぶこともやぶさかじゃありませんね」
「何がある意味なんだ」
「ま、流石におかかにはかないませんが」
「そんなことはいいからさっさと池に落ちたボールを拾いなさい。部長さんがお待ちだ」
「拾ってどうするんですか」
「グリーンのピンそばになにげに置いておくんだよ」
「は？　このボールは池に落ちたんですよ。それじゃルール違反じゃないですか。そもそも池に落ちたらペナルティーで……」
「だから……」
「ちょっと待ってください！」
「何だよ」
「そもそも……？　そもそもって一体なんなんですか！」
「君が言ったんじゃないか……おにぎりの具じゃないのか」
「そんなバカな」
「……」
「くだらないこと言ってないで、手伝ってくださいよ。この池、ナマズがいるんですよ」
「ナマズがなんだ」
「僕はナマズと戦うためにここに来たんじゃないんですよ！　ゴルフしに来たんです！　早起きしてあんなデカいバッグ抱えて来たのはゴルフするためなんです！」
「バカ、おまえは接待しに来たんだよ」
「はい？」
「接待だよ、接待。接待ゴルフ」
「あーらら」
「何だ」
「はじめからそうおっしゃってくださいよ。僕、勘違いしてました。僕はてっきり、今日はマスターズの予選なのかと」
「バカなこと言ってるんじゃないよ」
「おかしいと思ったんです、どうして僕が予選なんかに出なきゃいけないのかと」
「おまえ、接待を舐めてるな？」
「何を怒ってるんですか？」
「おまえみたいなのが何で営業にいるんだ。というか、これはおまえの人としての姿勢の問題だ」
「姿勢？　どういう姿勢なんですか？　それは立ってるのと座ってるのとどっちにより近いんですか？　それともこんな具合に……」
「バカな格好はよしなさい！　部長さんが変な目で見てるだろ！」
「何見てんだ！　コラ！　ハゲ！」
「やめろおおおぉぉぉ！　ハゲって言うなあああぁぁぁ！」
「あああ、なんだか僕はブルーな気持ちになってきました。というか、お腹痛いんで保健室で寝ててもいいですか？」
「小学生か、おまえは！　……いいか？　ゴルフというのはだな、紳士のスポーツなんだぞ、わかるか？」
「ジェントルメンですね？」
「そう、ジェントルメンだ。君はこの美しい緑のフェアウェイを見ても、なんとも思わんのか？　心が澄み渡るようなこの……」
「はあ……」
「かの文豪、ヘミングウェイだってゴルフを愛したのだ」
「ああ、『北回帰線』書いた人ですね」
「それはヘンリー・ミラーだ」
「同じようなものでしょ、へとミが同じだし」
「だったら辺見マリも同じなのか」
「土曜の夜は……？」
「オールナイトフジ！　って、それはおまえ鳥越マリだろ！」
「あのお……部長さん、次のホールに行っちゃいましたよ」
「……」
「じゃ、僕らも行きますか……あれ？　うむむ？　あのお……」
「早く打てよ」
「残り120ヤードって感じなんですが、こういう時はどれで打てばいいんですかね？」
「知るか、キャディーさんにでも聞いて来い」
「はい」
「まったくおまえという男は……入社早々リストラされたいのか……」
「あのお、今日のパンツの色は何色ですか？」
「おい！　何聞いてんだ！」
「あのキャディーさん、ああ見えて結構おかたいですよ。教えてくれませんでした」
「当たり前だ！」
「はあ……もう一回聞いてきます」
「ブラジャーの色は聞かんでいいからな」
「あのお、ケツの穴にうるし塗るプレイはお好きですか？」
「オーマイガッ！」
「聞いてきました！」
「ガードマン呼ばれたか？」
「結構好きだそうです」
「……うるしがか？」
「ええ。電話番号聞いときましたよ」
「……この借りはいずれ錦糸町で」
「あれ、部長さんがクラブハウスの方に行かれますよ。もう終わりですか？」
「前半のハーフはな。残り9ラウンドは昼飯食ってからだ」
「うっわあああ」
「いいから早く注文しろ」
「いや、だって、見てくださいよ、ここのハヤシライス、2400円もしますよ！　レストラン業界にクーデターでも起こったんでしょうか？　はたまたニューディール政策？」
「おまえ、ニューディール政策の意味わかってんのか？　ゴルフ場の食い物は大抵そんなものなんだよ」
「金箔でも入ってるんでしょうか？」
「入ってるわけないだろ」
「もしかして本当に林さんって名前のコックさんが作ったから？」
「だからって価値が上がるのか！　早く注文しろ」
「じゃ、僕は牛乳だけでいいです」
「何だ、急に遠慮して。それだけじゃ後半もたないぞ」
「僕、これ、持ってきましたから」
「それ、フルーチェの素じゃないか……」
「グレープ味とストロベリー味があります」
「二種類持ってきたのか」
「はい。よかったらお一つどうぞ」
「……ありがとう」
「それにしても今日はじめてやってみたんですけど、ゴルフって奥の深いスポーツなんですねえ」
「やっとわかってきたか。というか、おまえがゴルフなら任せておいてくださいと言うから連れて来たんだけどなあ……」
「なんていうか、ゴルフと人生って似てますよね。池があってバンカーがあって、思い切り飛ばして行かなければいけない時もあれば慎重に芝目を読む時もある」
「そうだそうだ。おまえも成長したな」
「ゴルフっていいなあ。特に接待ゴルフってのは何とも言えない格別の味わいがありますね。そうだ、僕、決めました」
「何だね」
「僕、接待ゴルフのプロになります」
「……そ、その言葉を待っていたよ」
「コ、コーチ!!」
「接待ゴルフのプロ試験は厳しいぞ」
「どんな試練にも耐えてみせます！」
「ライバルも大勢いる。ほら、見てみろ、あそこにいるのが、人呼んで『ホールインワンジョー』だ。得意先のあらゆるショットをすべてホールインワンにしてしまう恐ろしい技を持っておる」
「おおお」
「ここでも、得意先の仕入れ部長のために八番ホールの池を埋めたててしまったのは既に伝説になっておる。また、あそこにいるのが『ゲイシャボーイ・ケン』、奴は接待ゴルフに京都の芸者さんの手法を取り入れ、今最も注目されているのだ。」
「ううう、負けないぞー」
「よし、まずは初歩からだ。勝負の緊迫感を保ちつつもワンストローク差で相手に勝たせる技から行くぞ」
「いきなり難しそうだなあ。頑張るぞお！」
「ダメだダメだダメだ～！　そんなことで得意先をいい気にさせることが出きると思ってるのか！」
こうしてわたしは接待ゴルフのなんたるかを極めるため、深い深いラフの中へと足を踏み入れたのであった。

©Sony Computer Entertainment Inc.,1997

『みんなのGOLF』(SCE)
シンプルな操作で文字通り、みんなが楽しめるゴルフゲーム。抜群の操作性と奥深さで、大ヒットを記録した。

育成ゲーム新時代の幕あけ!!!

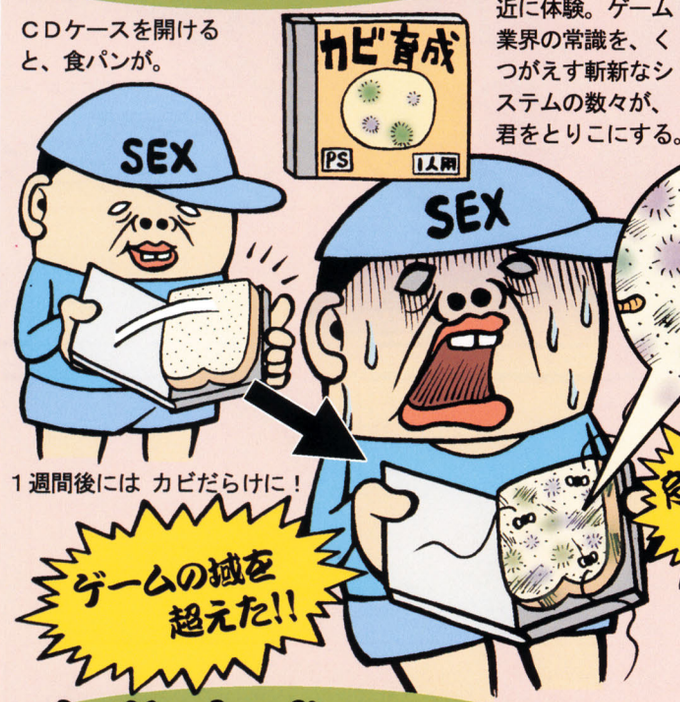
今や、子供から大人まで、幅広く親しまれている育成ゲーム。そんな育成ゲームの新たな展開を、我々取材班が、いち早くキャッチした。今回、その一部を紹介しよう。今、育成が熱い!!

オカン育成ゲーム

友達のオカンが、うらやましかったあの頃…。でも、今は違う。オカンは、自分の手で作るのだから。プレイヤーは、オカンの子供（1才児）を演じながら、オカンを育てていくのだ。理想のオカンを求めて…。

カビ育成ゲーム

カビを育成して、生命の神秘を、身近に体験。ゲーム業界の常識を、くつがえす斬新なシステムの数々が、君をとりこにする。



ホクロ毛育成ゲーム

ホクロに生えた毛を、育てよう。一見、簡単に見えるかもしれないが、一人前のホクロ毛を育てるには、かなりの集中力と、忍耐力が必要になってくるぞ！

別売のホクロ毛コントローラで、臨場感さらにUP！（普通のコントローラでも、お楽しみいただけます。）

自分育成ゲーム

育成ゲームが、最終的に、行き着くところ。それが、自分育成だ。ゲームと実生活の融合。そこに生まれる確かな手ごたえ。近い将来、このゲームによって育てられた人々が、社会を動かす日が来るのは、間違いないだろう。

1 ノーズハッチ。中には燃料タンク、そして模型飛行機等に使用されるターボジェットエンジンが搭載されている。

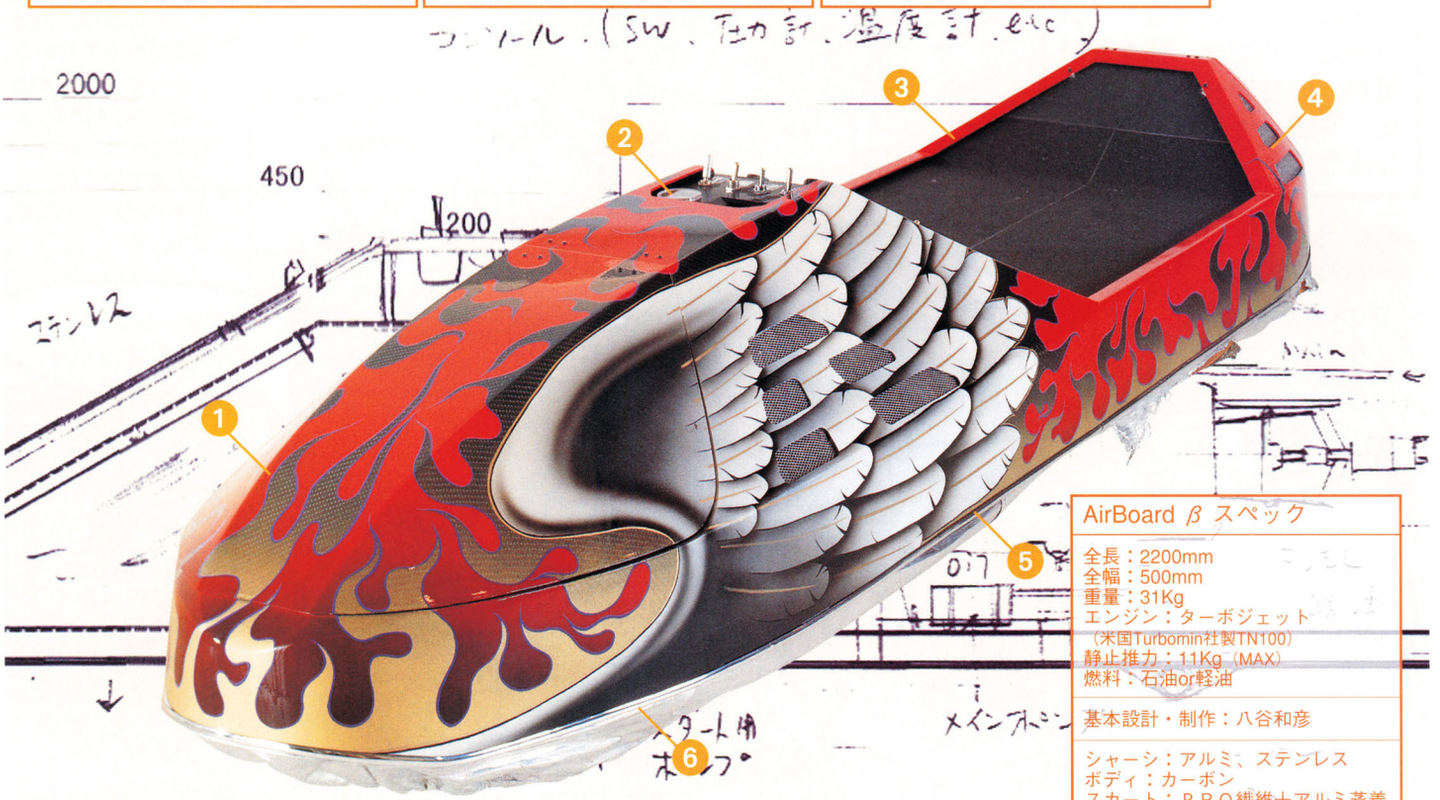
2 操作パネル。温度、圧力等の表示パネルのほか、エンジンを始動するためだけに6つものスイッチが配置される。

3 デッキ部分。ここに足を乗せる。普通のスケボーと同様に重心の移動のみで操作する。またがるのは不可。

4 リアハッチ。開けると中には冷却水タンクが入っている。

5 マシン下部。エンジン始動後、常時500～700℃の熱風が噴出し、ボードを浮上させる。

6 ボディはカーボン製。美しいカラーリングは今後の海外出展も考え、日本を意識した色使いに。



AirBoard βスペック

全長：2200mm
全幅：500mm
重量：31Kg
エンジン：ターボジェット
（米国Turbomin社製TN100）
静止推力：11Kg（MAX）
燃料：石油or軽油

基本設計・制作：八谷和彦

シャーシ：アルミ、ステンレス
ボディ：カーボン
スカート：ＰＢＯ繊維＋アルミ蒸着
シャーシ設計：フジインバック（株）
ボディ製作：カミス模型
ペイント：バンザイペイント

AirBoard βは、9月4～12日まで東京・下高井戸のギャラリー・アート倉庫にて“AirBoard β -for Jet Generation-”というタイトルのもと展示されました。初日と2日目にはエンジンの始動実験を公開。バランス調整の関係で完全ではなかったものの、見事ボードは数cm浮上。今後しばらくは海外の展覧会に出品される予定です。

スケボー＋ジェットエンジン＝？

スケートボード、スノーボードと横乗り系の遊びが人気ですが、今回紹介するのはそんな横乗り系の最先端グッズ、AirBoard β。そう、映画「バック・トゥ・ザ・フューチャー2」に出てきたような、宙を駆けるボードです。パッと見はボブスレー、あるいは厚みのあるスノーボードといった印象。ホントに浮くの？なんて心配はいりません。内部にはなんとジェットエンジンを搭載。強力なジェット噴射で浮力を得ているからバッチリです。

この、未来感溢れる夢の乗り物を開発したのは、電子メールソフト「ポストペット」シリーズで知られるメディアアーティスト、八谷和彦氏。21世紀を前にして“思ってたような未来と違うなぁ”“何か男っぽいモノが作りたいなぁ”といった気持ちから、97年に前バージョンのAirBoard αを制作。そして今回、さらに改良を加えたβバージョンが完成、お披露目と相成ったわけです。

それじゃあ、前置きはこれくらいにして、さっそくエンジンをかけてみましょう。まずは、台上にAirBoard βを載せて固定。操作パネル上のスイッチを、タイミングを計りながらＯＮに。キ――ンという轟音と共に始動したエンジンは、熱風を吹き出し、周辺温度を一気に上昇させます。あとは出力を上げ、冷却水の出ているのを確認して地面に降ろせばＯＫ。マイケル・Ｊ・フォックスを気取るもよし、新たなトリックを生み出すもよし、はたまた水上を滑走するもよし。なにしろ浮いてるんですから、どこでも好きなところでAirBoarding可能です。

ただ、このAirBoard β、残念ながらバランス面、安全面などにまだまだ改善の余地があり、市販の予定はまったくありません。これを読んで欲しくなっちゃったという人は、さらなる進化を遂げて今世紀中に見られるであろう、最終形態のAir Board γに期待して待つことにしましょう。

The Scene of GAMES

第二回

平林久和のゲームの風景

写真：長尾迪

それは「恭しい」という形容がまさにぴったりの光景だった。9月13日、都内ホテルでプレイステーション2の業界関係者向けプレミア内覧会が行われた。内覧会はSCE・久多良木社長みずからが進行役となって開幕した。正式名称や発売日が巨大なスクリーンに映ったあとだ。本体デザインについては、実物模型を3人の女性が舞台上に持ち運んでくる、という演出とともに発表された。

この時の女性たちの歩き方、手つき、顔つき……のすべてが、おかしいくらいに恭しかった。彼女たちが着ていた白のスーツはまるで巫女の厳格かつ高潔な服装のように見えた。彼女たちが両腕に抱えていたのは遊ぶための道具ではない。神聖にして不可侵な「プレイステーション様」であるかのような錯覚を覚えた。

そんな先入観を持って眺めていたせいか。プレイステーション2はなぜ「縦置きできるのか？」について空想が膨らんだ。ゲーム機であれ、AV家電であれ、テレビモニターに接続する機器は横置きが基本である。これはデザインが良い悪いの次元ではなく、どう考えても空間設計上自然なある意味での「秩序」だろう。だがプレイステーション2は敢えて「秩序」を無視する。

理性的に考えれば、おそらく拡張性を考えてのことだろう。プレイステーション2にはUSBポート、IEEE1394、光デジタル出力など従来のゲーム機にはなかった、いろいろな接続端子がついている。その機器が今までのようにテレビの下のビデオラックに収納されては、せっかくの機能も宝の持ち腐れになってしまう。だから縦置きにしてテレビの脇に置いてもらうことを想定した。……ということで一応の説明はつく。

だがそんな論理よりも内覧会でチラリとだけ触れられた「ホームサーバー」という用語と縦置きであることと関連しているような気がしてならない。プレイステーション2は、みずからが縦置きになることによってテレビの横にご本尊として鎮座する。そしてプレイステーション2はビデオ録画やデジタル衛星放送の視聴やテレビ電源のON・OFFさえも制御する。つまり居間のなかで一番偉い存在――テレビよりも、もっと偉い存在になろうとしているのではないか。だからあの日、プレイステーション2は恭くデビューする必要があったのか。プレイステーション2の外観デザイン。「ゲーム機でもAV家電でもないまったく新しいものを目指した」とSCEは言うが、僕の目にはあのかたち、テレビのそばの「サーバー」として映っている。

GAMEの聖地巡礼

2nd Pilgrimage:有限会社中村製作所

現 株式会社ナムコ

取材・文：中田宏之（GW!）
写真：豊田耕（GW!）

取材協力：ナムコ・ナンジャタウン

中村 雅哉
（MASAYA NAKAMURA）

●プロフィール

1925年生まれ、東京都出身。1948年横浜工業専門学校（現・横浜国立大学工学部）卒業。1955年6月有限会社中村製作所設立、取締役社長に就任。1977年株式会社ナムコに社名変更。1986年には藍綬褒賞を受賞。1992年株式会社ナムコ代表取締役会長兼社長就任。現在に至る。

聖地へGO!

今回訪れる聖地は日本にあり。ただし、1955年の日本……。

テクノはもちろんのこと、ロックなんて言葉もなかった。テレビ？　そんなもの2年前に発売されたばかり。売り出し価格は14インチ白黒で14万円以上もした。大卒初任給が1万ウン千円の時代に。だから、フツーの家庭の娯楽メディアったらラジオしかなかった。

なんにもなかった時代。今に比べれば。

貧乏な若者達は、ダンスホールに繰り出して、大流行中のマンボのリズムに熱狂するしかなかった。東京には、まだ東京タワー（1958年完成）もなかった、なかった、なかった。

Woooo（溜め）マンボ！

じゃ、子供達はどーしてたんだ？　なんか楽しみはなかったのか？　エンターテインメントは？　アミューズメントは？　レジャーは？

ひとつだけありました。デパートの屋上です。（ホントは映画もあったけど、面倒なので割愛。1954年公開の『ゴジラ』には大人も子供もぶっとんだぜ！）

デパートの屋上ったってピンと来ないだろ、いまどきの若者よ。この頃デパートの屋上にあるものって、夏場のビアガーデンと片隅のペットショップコーナーぐらい。カメのエサ買いに行く物好きくらいしか立ち寄らないもんね。

が、1955年当時は違った。とっても違った。子供が訪れることができる唯一のゲームセンターでありテーマパーク（同年、後楽園遊園地がオープンしたが）であり、ハレの場であった。

家族そろってデパートでお買い物。若いお母さんはオードリー・ヘプバーンが流行らせたサブリナパンツにため息。お父さんは新しく発売された東京通信工業のトランジスタラジオが欲しくてたまらない。そんな時、子供は退屈でたまらない。だけど、デパートに出かける日は楽しみで楽しみで、前の晩から眠れないほど。ちょっとお父さんお母さんのお買い物タイム（ほとんど見るだけなんだけど）を我慢すれば、あ

とで必ず最上階にある大食堂でアイスクリームやカレーライスを食べさせてもらえるし、その後で屋上に連れて行ってくれるんだから。

1955年伊勢佐木町松屋の屋上で

1955年6月、若き日の中村雅哉は実家の物置に放置されていた2台の木馬に目を留めた……。

横浜工専卒業後、中村は家業の鉄砲店を手伝っていたが、対日平和条約発効による銃の規制の影響や、また父との新旧ビジネス観をめぐる意見の相違から、自ら独立の道を歩もうとしていた。殺伐としたものでなく、夢があって人に喜ばれるような仕事をしたい。子供が元気に安心して遊べる施設を作ってやりたい。そんな思いから、漠とした娯楽産業への夢を抱いていた。

「産業などとは程遠い……みんな食うに精一杯で、『遊び』という欲求は遥か彼方というありさま。戦後既に10年を経ていましたが、焼け野原があちこちに残り、米軍のカマボコ型兵舎が建ち並び、米兵が通りを闊歩していました。娯楽、特に子供達の娯楽は皆無。戦災で遊園地は焼失し、子供達は路地裏や焼け跡で鬼ごっこなどして遊ぶしかありませんでした」

中村は、当時の状況をそう振り返る。そんな彼が目をつけたのはデパートの屋上だった。都内の有名デパートの屋上は既に他業者に抑えられていたため、横浜、川崎のデパートから進出を始めた。

有限会社中村製作所（資本金30万円、社員3人）を起こし、まずは家業を通じて出入りしていたツテで伊勢佐木町松屋（現在の松坂屋）屋上に2台の木馬を納品。そう、実家の倉庫に眠っていたものを安く買い受け、新品のようにきれいにペンキを塗り直したものだ。

2台の木馬を皮切りに、中村製作所はコイン式の望遠鏡、ステレオトーキーなどを手掛け、業務を拡大していく。

「覗くと『白雪姫』の音楽と物語の絵が流れる遊技機を、開店したばかりの川崎さいか屋さんの食堂に置くことに成功しました。これが大ヒット。さらに、開店のお祝いに駆けつけた各地のデパートオーナーの目に留まり、地方への進出が軌道に乗ったのです」

中村の次なる目標は、当時デパートの頂点であった三越。出店を願い出るため、展覧会を巡回中だった岩瀬英一郎・三越社長を待ち構え、直談判。「百貨店に娯楽施設がないのでは、九十九貨店だ」と説得を試みる。

結局、この直訴は失敗に終わってしまったが、後の1963年、三越日本橋本店にロードウェイライドの設置に成功。以降、三越とは友好な関係を築く。高松、松山、広島、札幌、仙台、池袋、新宿……、次々と三越屋上施設を受注。その信頼関係は、現在の「ナムコ・ナンジャタウン」にまで至る。

60年代日本の高度成長期に歩調を合わせるように業績を拡大。そして1977年、中村製作所は社名を変更、それまでブランドとして使用していたNAMCOを社名として掲げるのである。

東京ゲームショウ'99秋のステージで

こないだ開催された「東京ゲームショウ'99秋」行った？　すごい人出だったよね。で、プレイステーション2にドリームキャスト、携帯ゲームもあれやこれや、これでもかでゲップが出るほど大量の娯楽がスシ詰め状態。

家帰ってテレビつければチャンネルは何百もあるし、本屋に行けばコミック誌も新刊単行本も積み上げられているし、おまけにインターネットだ携帯電話だDVDだで、世はまさしくエンターテインメントの時代なのだ！

それだけ遊びのバリエーションが増えてるにもかかわらず、ナムコブースの『鉄拳TAG TOURNAMENT（仮）』はえらく人気。久々の大作格闘ゲームだし、プレイステーション2だし、なんたってナムコの最新技術満載なもんだから。ゲーム好き大集合てな賑わいでした。

でも、そのブースで、初日の9月17日、ナムコの中村雅哉・代表取締役会長兼社長がスピーチしたの知ってる？　アメリカからやってきた『パックマン』のパーフェクトプレイヤーと2ショット。世界でもっとも有名なゲーム『パックマン』の生みの親として、壇上でにこやかに微笑んでた……。

娯楽飽食の時代とナムコ

「中村製作所が事業を始めた当時、遊びは必要悪であるとの認識が圧倒的でした。衣食住が最大の問題として目先に迫る状況で、その必要性は認められなかったのです。銀行にお金を借りに行っても『丙種産業』としての地位に甘んじざるを得なかった。ただ、そこから工夫や知恵、たくましさが生まれたとも言えるのです。この時期の研鑽が、いまの事業の足腰の強さを築いた、と。また、いつどんな境遇にあろうとも、本質的な部分として『人間は遊ぶ存在＝ホモ・ルーデンス』であるとの、今日のナムコの事業を支える確信へと繋がっているのです」

創業時の経験は、現在のナムコにどのような影響を与えているのですか？　という質問に対して、中村はそのように答えてくれた。

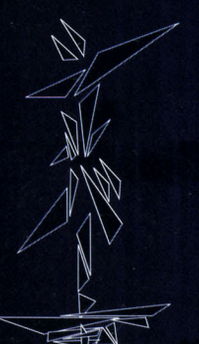
この40数年間で、日本は圧倒的に豊かになった。そういえば、1955年に国産初のトランジスタラジオを世に送り出した東京通信工業が、現在のソニーであることも何か象徴的だ。そして、飢えの時代ではなく飽食の時代の娯楽産業サバイバルは、様々な娯楽を商う企業にとってより熾烈を極めているように見える。

そんなとき、揺るがぬナムコブランドの信頼性と、それを支えるナムコ社員のプライドは非常に強力な武器だ。ほこりをかぶった2台の木馬のエピソード、それはゲームの聖地を築かせるために天が遣わせたペガサスのようである。

（敬称略）

▲伊勢佐木町松屋の屋上に置かれた2台の木馬
「当時から目標を言葉に託して表現し、社員の力を結集しなければという思いはありました。昭和30年代のそれは『モノレールから木馬まで』、昭和40年代は『お子様の夢を創る』昭和50年代は『遊びをクリエイトする』、昭和60年代は『遊びは文化である』と続いています」

▲当時のデパート屋上風景
「私達が屋上遊園地を作ってからは、子供達にとってそこは心のオアシスとなったのではないでしょうか？そこで幼少期に少しでも体験を持たれた方は、どなたも夢やときめきやほのぼのとした楽しい想い出として語ってくださいます」



"the silver incident" sucked a lot of blood."the silver incident" claimed a lot of lives."the silver incident" created the hero."the silver

The Silver

1999.10.7. OUT ON SALE !

新機軸アドベンチャー［フィルム・ウインドウ］

『シルバー事件』

The Silver [FOR PlayStation]

rubbed out the hope."the silver incident" was act obeyed on very naturally human instinct……

1999年10月7日発売

価格 5,800円

「シルバー事件」公式ホームページ
http://www.grasshopper.co.jp

ファミ通文庫ノベライズ 10月20日発売予定
（著・星方那穂子 本体640円 アスペクト刊）

©1999 ASCII Corp. / grasshopper manufacture inc.　http://www.ascii.co.jp/et/
株式会社アスキー 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10　"PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。

ASCII

namco

PlayStation

JUMP!
SWIM!
PAC-MAN!

CHOMP CHOMP CHOMP CHOMP
YUMMY GHOSTS!!

- 3Dアクション
- '99年11月2日発売
- パックマン生誕20周年

記念価格4,800円（税別）

20th ANNIVERSARY
PAC-MAN WORLD
パックマンワールド 20th アニバーサリー

対応 JOGCON
アナログコントローラ（SCPH-1200）DUAL SHOCK 対応

"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"DUAL SHOCK"は同社の商標です。 JOGCON及び[PAC]は株式会社ナムコの商標です。 ©NAMCO LTD. phone 03·3756·7651 http://www.namco.co.jp/

9784575472066

ISBN4-575-47206-9

C9476 ¥933E

1929476009333

雑誌67723-06 定価：本体 933円+税

Printed in Japan

©Futabasha & Reccasha 1999

印刷所：三晃印刷株式会社

■発行……1999年11月7日 発行人……諸角 裕 編集人……佐藤俊行 〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28

GAME WATCH! FUTABASHA